本期焦点：向新游戏开战——2008年度老用户升级指南

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®

2008年 半月刊 总第274期

www.popsoft.com.cn

17





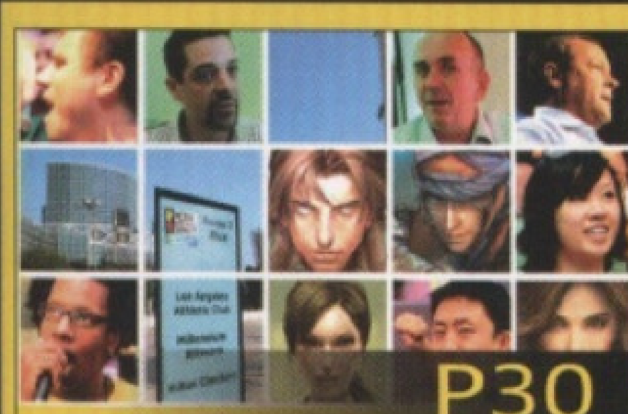
游戏双雄会



本刊记者第一时间赴洛杉矶、上海现场采访报道

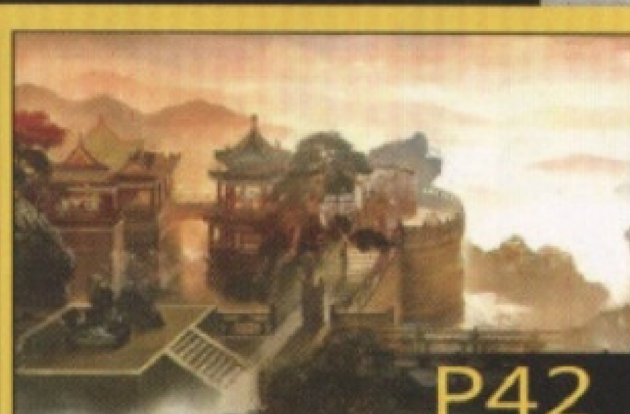
2008两大游戏展会完整呈现

本刊最关注的11款PC游戏E3体验



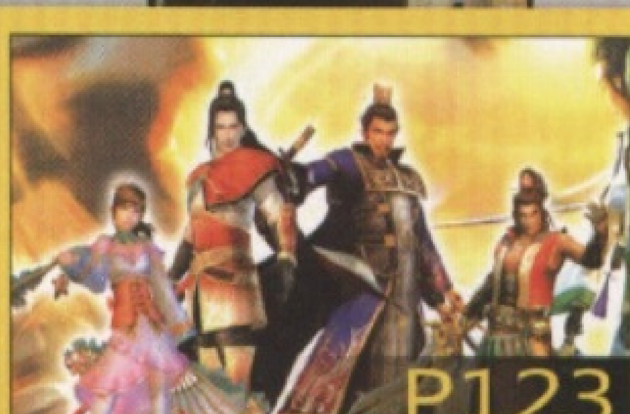
P30

豪门剩筵——E3上的11款PC游戏大作



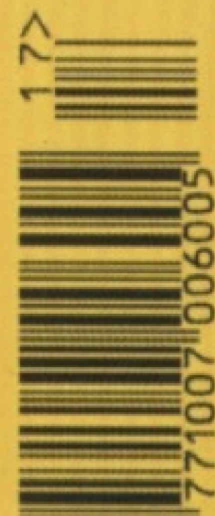
P42

红楼"雷"梦



P123

《真三国无双5》详解攻略



ISSN 1007-0060



海阔天空



G818E







开放式平台　内置GPS芯片　数码相机

爱中国 北京2008 奥运会

all

ng.com




三国
争霸

CONTENTS 目录

2008年第17期 总第274期

17
2008
本期推荐

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 沓笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年09月01日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

海外奇谈——洋人也是人！

借着去洛杉矶采访E3展的机会，我也得以领略了一番异国风情，并在心中和过去通过新闻、电影、小说、游戏积攒的印象一一比较。我想每个人第一次到那里都会有不同的感受，对我而言，则完全是意料之外又在情理之中。

若是论繁华和城市规模，洛杉矶远不能和北京、上海这样的城市相比，街道并不十分宽阔，市中心也远不是想象中高楼大厦林立的样子，大名鼎鼎的好莱坞大街更像是国内二级城市的商业街。过去我总听人说洋人的素质是如何高，风度是如何好……但就我所见所闻，洋人也未见得就觉悟超凡，他们一样随地吐痰、乱扔烟头、在公共场合大声喧哗、叉着腰吵架，还有次遇到公共汽车驾驶员用话筒歇斯底里地斥骂一个在车厢里嬉笑的孩童——这孩子可能还不到5岁。

当我乘坐国航CA984航班返回首都机场时，坐在我旁边的美国先生甚至将飞机上的毯子和枕头一股脑塞进自己的背包，然后大摇大摆地走了。当然，随后我就在边检处向执勤的工作人员举报了他——我想要是边检人员能在他的护照上加盖一个醒目的"贼"字就非常有趣了。

要说最离奇有趣的，还是某天在公共汽车上遇到的一件事。在我对面的座位上坐着一位年轻的黑人女子，就像大部分美国的年轻人一样，她也戴着一副耳机陶醉在音乐中，并不时伴随着节拍摆动手指，看起来是一位饶舌音乐爱好者。每隔一段时间，她就会更换Discman中的光盘。在大约1小时的车程中，我发现她的手提袋中有厚厚一沓光盘，绝大部分是自己刻录的，其余的看起来很像某种特殊版本的廉价光盘。她对这些光盘并不爱惜，很随意地放成一摞，没有任何保护措施，因此很多盘片都被严重划伤了，经常要更换好几次才能找到一张可以播放的。每当遇到不能正常播放的光盘，她就将它取出来，送到嘴边，像舔盘子一样将盘面舔一遍，然后用自己的T恤将盘面擦干，再放入Discman里。

从此关于洋人的种种传言被彻底颠覆，洋人也不怎么讲究卫生，不怎么遵纪守法，不怎么保护版权，不怎么尊老爱幼，遇到能占小便宜的事情也是趋之若鹜，小偷小摸之后更是安之若素……如果要我总结，只能说，洋人也是人嘛！

本刊赴美采访记者 Artec 完成于2008 E3媒体中心
Artec@popsoft.com.cn

下期预告

网络时代： 2008QQ表情十八式
硬件评析： 你需要MID吗？
在线争锋： 选Showgirl的那些事儿
攻城略地： 《鬼泣4》图文攻略

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者			
浙江	赵林斌	福建	林周民
北京	张康康	新疆	宋芊陆
河南	李嘉特	云南	蒋襄阳
天津	闫 海	江苏	翟同炯
辽宁	侯盛健	吉林	张 政

评刊幸运读者			
云南	杨耀斌	天津	陈 璐
北京	周麟龙	河北	赵昊鹏
江西	曾 祥	河南	丁 峰
山东	麻广庆	江苏	王绘宇
四川	兰景琛	山西	张家宁

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

万亿次运算战争
——NVIDIA GeForce GTX280与AMD RADEON HD4870对比评测

■晶合实验室 壹分

NVIDIA GTX280与AMD RADEON HD4870无疑代表了目前显卡性能的最高水平，它们就像一对命中注定的对手，一面在竞争中创下多项业界的新纪录，一面准备在白热化的价格战中拼个你死我活。内部集成14亿个晶体管的GTX280和拥有800个流处理器单元的HD4870究竟鹿死谁手？PhysX物理加速引擎到底能为性能带来多少提升？GDDR5显存的实际表现如何？新一代显卡的功耗与发热量是否再次攀升？55nm制造工艺的优势体现在哪里？本刊评测室将通过对比评测揭开这些问题的答案，参与对比的两块显卡均为公版设计，分别是七彩虹GTX280和迪兰恒进RADEON HD4870。

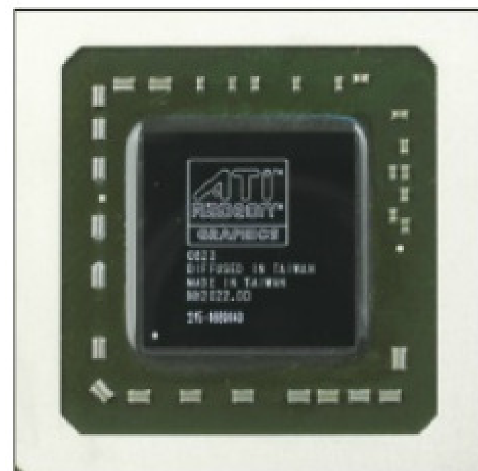
主要核心规格对比

七彩虹GTX280基于NVIDIA最新的GT200核心设计，采用65nm工艺制造，核心面积约576mm²，是英特尔四核心酷睿2处理器核心面积的2倍多（285mm²）。GTX280内部集成创纪录的14亿个晶体管，核心频率为620MHz，Shader频率达到1296MHz，拥有240个流处理器单元和32个光栅单元，浮点运算能力达到每秒9330亿次。七彩虹GTX280拥有1024MB GDDR3显存，显存频率为2214MHz，显存位宽为512b，显存带宽达到141.7GB/s。相比同样采用65nm工艺制造的G92显示核心，在晶体管数量、核心面积、流处理器单元等方面都有近一倍的提升。



GT200芯片（左）面积明显超过了酷睿2处理器（右）

迪兰恒进RADEON HD4870基于AMD最新的RV770核心设计，采用55nm工艺制造，核心面积约260mm²，内部集成9.56亿个晶体管，核心频率和Shader频率均为750MHz。虽然在晶体管数量方面落于下风，光栅单元数量只有GTX280的一半（16个），但却拥有令人乍舌的800个流处理器单元，浮点运算能力达到10000亿次/秒。HD4870除在制造工艺和流处理器单元数量上领先GTX280之外，还率先采用了GDDR5显存，显存频率达到1800MHz，位宽为256b，显存带宽为115GB/s。相比上一代RV670核心，RV770在集成晶体管规模和核心面积方面大约提高了0.5倍，而流处理器单元却增加了一倍多。


RV770核心

在DirectX的支持方面，GTX280仍然只支持DirectX 10，而HD4870则提供了对DirectX 10.1的支持，虽然在版本上HD4870更超前，但考虑到目前连能充分利用DirectX 10的游戏都不太多，HD4870在DirectX版本方面领先的实际意义并不大。不过在高清视频解码方面，我们认为HD4870又一次走在了对手的前面，全面的格式支持能最大程度地满足不同用户的需求，而GTX280依然不提供对VC-1的硬件支持则令人失望。

NVIDIA PhysX物理加速引擎

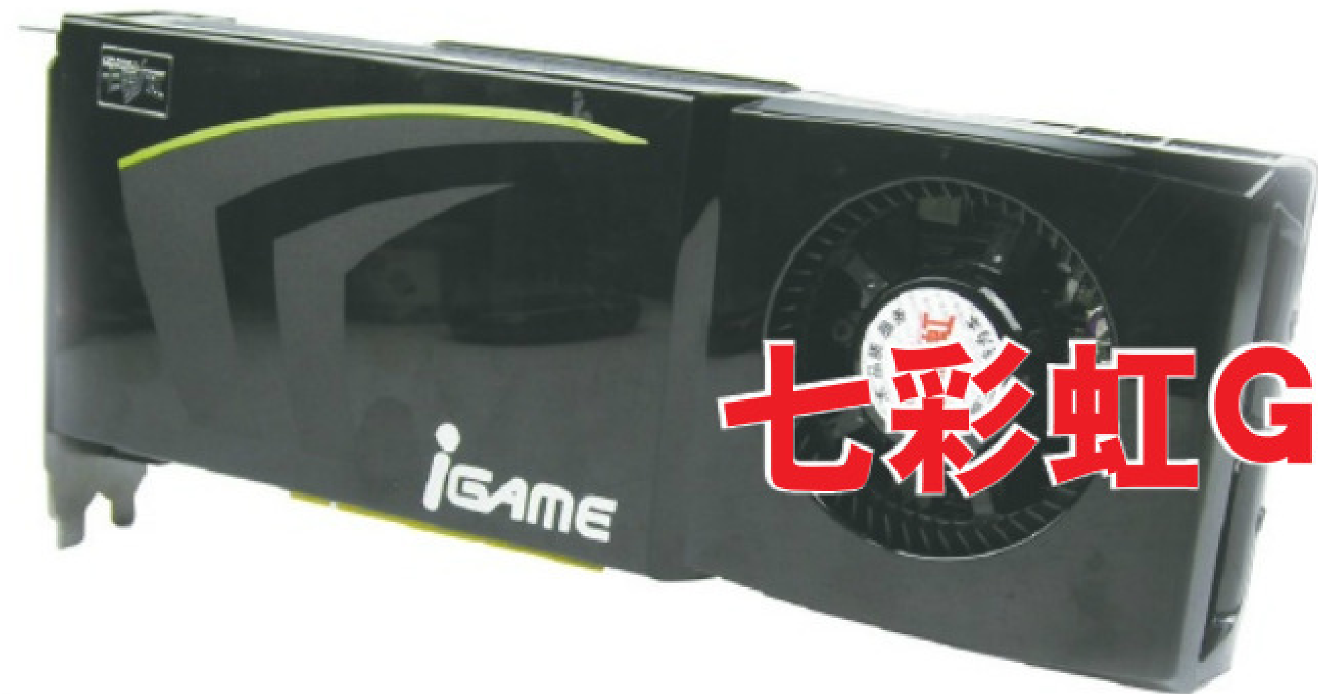


PhysX原本是由今年2月被NVIDIA收购的Ageia开发，收购之后PhysX物理加速技术就包含在NVIDIA发布的CUDA 2.0开发包中，通过CUDA架构开发者可使用GPU来实现物理加速运算。NVIDIA的CUDA（Computer Unified Device Architecture）架构是世界上第一个针对GPU的C语言开发环境，实际功能与GPGPU相同（关于GPGPU的介绍请参考本刊2008年第16期新品初评栏目的相关内容）。PhysX的作用也与AMD所支持的Havok物理引擎类似，它们都是通过底层驱动来调配GPU和CPU协同工作，以提高效率。PhysX能为3D画面提供逼真而又复杂的物理效果，不过在开放性和获得游戏开发者的支持方面暂时落后于英特尔的Havok物理引擎。

G92、GT200、RV770、RV670核心规格对比表

显卡型号	GeForce 9800GTX	GTX280	HD4870	HD3870
核心型号	G92	GT200	RV770	RV670
制造工艺	65nm		55nm	
集成晶体管	7.54亿	14亿	9.56亿	6.66亿
核心面积	330mm²	576mm²	260mm²	190mm²
热设计功耗	156W	236W	160W	105W
核心频率	675MHz	620MHz	750MHz	775MHz
Shader频率	1688MHz	1296MHz	750MHz	775MHz
显存类型	GDDR3		GDDR5	GDDR3
显存容量	512MB	1024MB	512MB	
显存频率	1100MHz	2214MHz	3600MHz	1125MHz
显存位宽	256b	512b	256b	
显存带宽	70.4GB/s	141.7GB/s	115GB/s	72GB/s
流处理器单元	128	240	800	320
纹理单元（TAU/TFU）	64/64	80/80	80/40	32/16
光栅单元	16	32	16	
DirectX	10		10.1	
视频解码器	VP2		UVD2	UVD
高清视频格式	H.264		H.264/VC-1	

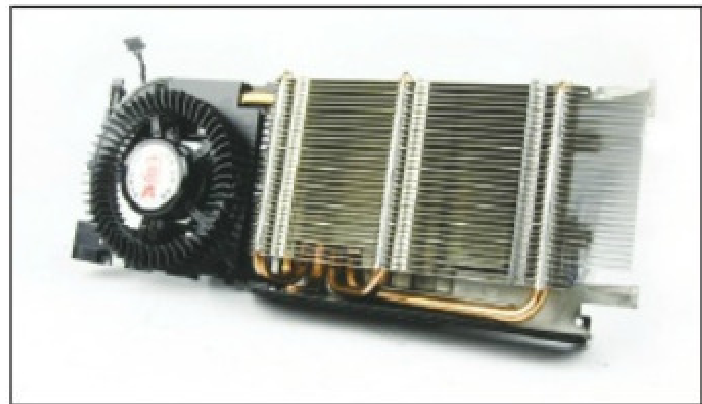
七彩虹GeForce GTX280

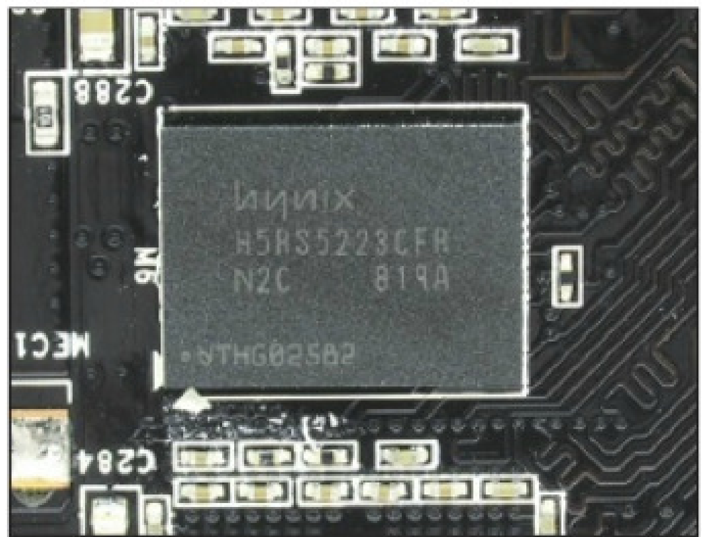


厂商：七彩虹（Colorful）
售价：2999元
附件：转接头、驱动光盘等
咨询电话：400-678-5866
推荐：资金充裕的高端用户

上市状态：已上市
炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★


显卡整体被散热系统包裹


带有热管的巨大散热片


0.8ns Hynix显存颗粒

送测样品属于七彩虹新推出的“iGame”系列显卡，由于采用了公版设计，所以外观上除品牌标识外与许多其他品牌的GTX280相同。这块显卡的PCB长度甚至超过了全尺寸ATX主板的宽度（约超出2cm），对用户的机箱空间要求较高。由于采用了大型双插槽散热器，这款显卡较重，散热器被一层黑色的塑料外壳覆盖，大尺寸低转速涡轮风扇位于显卡末端供电电路处。相比传统的将风扇置于显示核心上的做法，这样的设计散热效率较高，避免了风扇轴心下热量聚集的问题。

这款产品的PCB编号为P651，布局基本与GeForce 8800 Ultra所用的P355相同，但是元件数量大大增加，正反两面共有16颗0.8ns的Hynix GDDR3显存，单颗容量为64MB，理论极限运行频率为2200MHz。供电部分除三颗三洋SMT贴片封装固态电容（用于高压电路和显卡风扇电路滤波），其余全部为高品质的MLCC陶瓷电容，显示核心采用5相回路供电设计，显存部分也拥有独立的2相供电回路，供电电路设计堪称豪华。


6Pin和8Pin辅助供电接口

14亿个晶体管导致这款产品对供电的要求非常苛刻，需要同时外接6Pin和8Pin供电接口才能正常工作，与过去的类似显卡不同的是，GTX280不能采用6Pin+6Pin的供电方式，也就是说8Pin接口如果插入一个6Pin接头是无法正常工作的。由于市售电源很少有同时提供显卡用的6Pin和8Pin插头，因此附件中提供了相应的转接头。


双DVI输出接口和S-Video接口

这款显卡采用双DVI输出，并提供了一个S-Video输出，并可通过附带的DVI-HDMI转接头实现HDMI输出，还提供了一个DVI-VGA转接头，以便有特殊要求的用户使用。它还能通过DVI-VGA转接头提供VGA输出支持，另外七彩虹还为这块显卡提供了S-Video接口色差分量输出线。除了众多的转接头和输出线，附件中还包括一个质地较好的小布袋，装有赠送的多功能军刀和LED手电筒，在附件的配置上可谓别具一格。

迪兰恒进RADEON HD4870



厂商：迪兰恒进（DATALAND）
售价：1999元
附件：转接头、驱动光驱等
咨询电话：010-62800098
推荐：主流装机用户

上市状态：已上市
炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

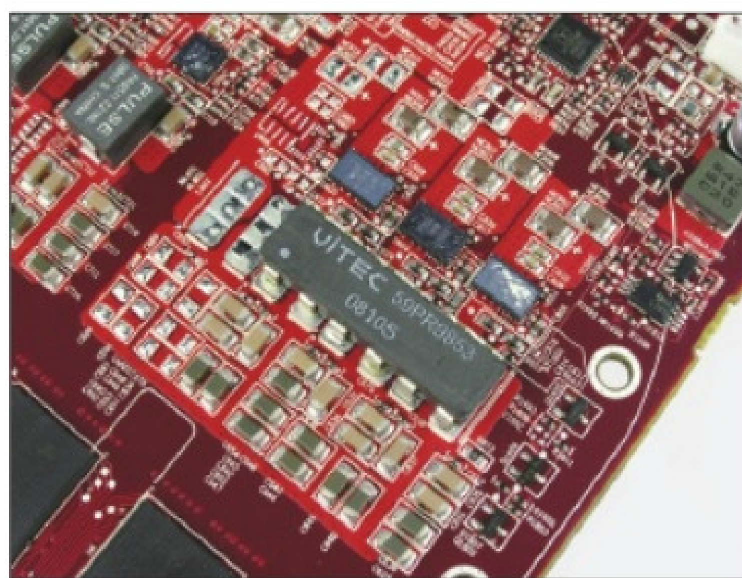
迪兰恒进RADEON HD4870采用公版设计，红色PCB，显卡长度较七彩虹GeForce GTX280略短。散热器同样为双插槽设计，不过并未完全覆盖显卡表面，大直径涡轮风扇也位于显卡末端。这块显卡上使用元件的数量和质量与七彩虹GeForce GTX280不相上下，PCB背面密布各种电气元件。8颗来自奇梦达



迪兰恒进RADEON HD4870的PCB比七彩虹GeForce GTX280略短



带有热管的散热片



VITEC并联电路电感



双DVI和TV-OUT视频输出接口

的GDDR5显存位于PCB正面，显存频率运行频率为900MHz，但由于GDDR5显存的等效频率是实际频率的4倍，因此其等效频率高达3.6GHz。

这款产品采用稳定性更好的全数字供电电路，显示核心拥有3相供电回路，显存部分采用2相回路设计，需要同时外接两个6Pin供电插头才能正常工作。显卡的供电电路中采用大量的陶瓷贴片电容，并用VITEC并联电路电感取代了以往常见的封闭式电感。由于采用了大量陶瓷贴片电容，PCB上显得非常整齐，没有高度不一的元件，整体来看供电电路做工用料均属上乘。

这款产品提供双DVI和TV-OUT输出接口，所有接口都采用了金属屏蔽罩以保证信号质量。附件中提供了DVI-HDMI、DVI-VGA、色差输出线和TV-OUT转S-Video输出接头，另外还有一个用于组建交叉火力的连接桥。

在发热量的控制方面，虽然GTX280的热设计功耗高达236W，但其散热器效率明显高于HD4870，在测试中七彩虹GTX280的PCB表面温度一直控制在较合理的范围内，而HD4870则非常烫手。不过迪兰恒进针对这一问题提出了解决方案，在官方网站上提供了修改HD4870/4850风扇转速的详尽教程（下载地址：http://www.dataland.com.cn/gtpdf/4850_4870_Fan.rar），我们按照教程中的方法操作之后，显卡的散热情况得到明显改善。

性能测试

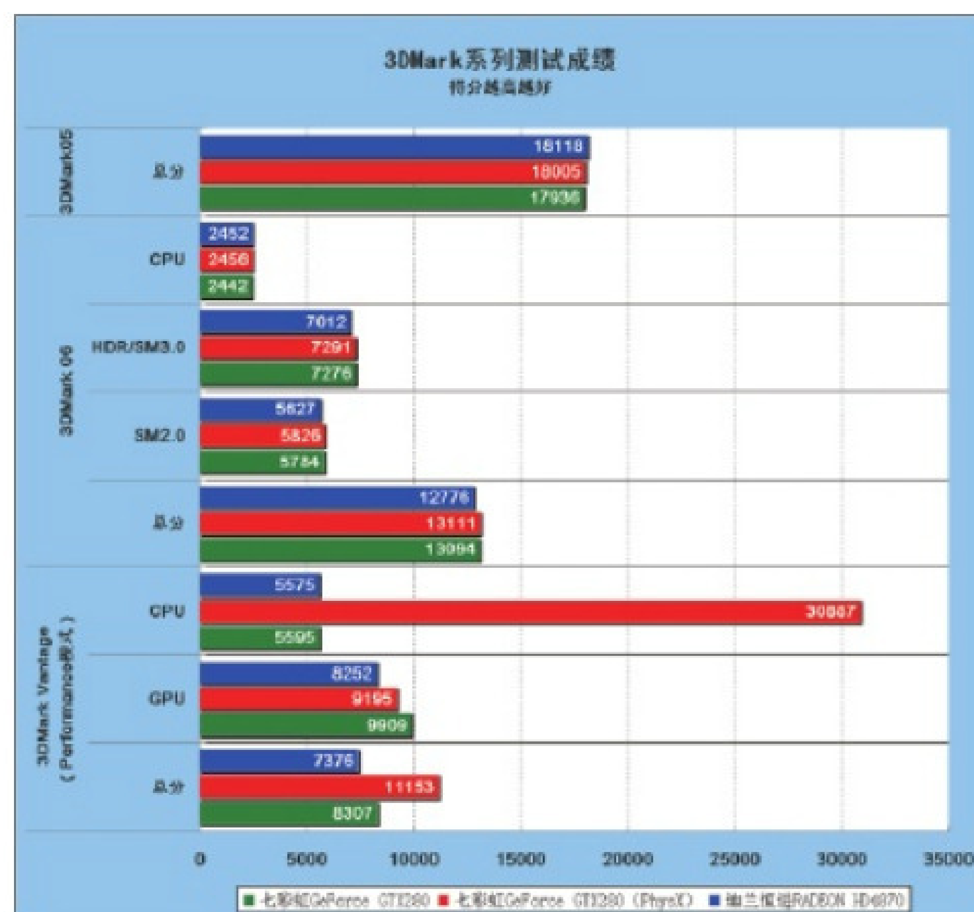
测试平台由英特尔酷睿2 E8200处理器、华硕P5Q Pro主板、希捷酷鱼7200.11 500GB（32MB缓存）硬盘和两条1GB KINGMAX DDR2 1066内存组成，电源选用了一台额定功率为460W的Tt XP550 PP。操作系统我们选择Windows Vista Ultimate简体中文版，测试项目包括3DMark Vantage、3DMark05/06、《孤岛危机》、DOOM3和《半条命2》。其中七彩虹GeForce GTX280还单独测试了加载PhysX物理加速引擎后的成绩。

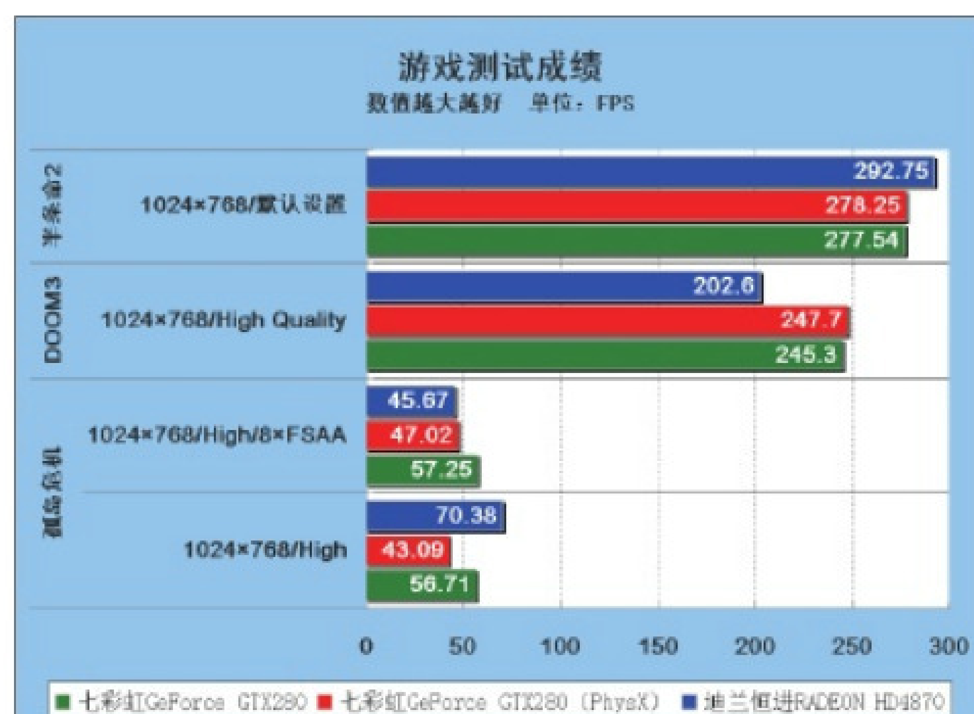
从测试成绩来看，在不加载PhysX物理加速引擎时，七彩虹GeForce GTX280在3DMark Vantage中得分明显高于迪兰恒进RADEON HD4870，而在其他测试项目中两块显卡的成绩交替领先，基本上旗鼓相当。

在加载PhysX之后，七彩虹GeForce GTX280在3DMark Vantage中的成绩大幅飙升，Performance模式下总分达到11153，提升幅度达到32%以上。总成绩提升的贡献来自于处理器得分，在加载PhysX之后，处理器得分提升了5倍多，达到30887分，不过GPU得分下降了714分。我们认为PhysX调配处理器和GPU之间的运算任务效果非常明显，虽然GPU得分略有降低，但整体性能得到显著提升。不过在具体的游戏项目中，由于测试游戏没有为PhysX提供专门的支持，因此性能提升并不明显，只有《孤岛危机》在开启8×FSAA之后成绩提升了接近4fps。整体来看，七彩虹GeForce GTX280以微弱的优势领先于迪兰恒进RADEON HD4870。



奇梦达GDDR5显存颗粒









整体来看两块显卡都表现出了不错的性能，足以凭借单卡的能力满足大型DirectX 10游戏的要求。七彩虹GeForce GTX280的综合性能略好于迪兰恒进RADEON HD4870，虽然加载PhysX之后其测试成绩得到明显提升，但由于目前支持PhysX的游戏和软件并不多，因此实际意义打了折扣。考虑到产品的价格，我们认为迪兰恒进RADEON HD4870的性价比更高，适合主流玩家，而追求极致性能的玩家则可以选择七彩虹GeForce GTX280。P



LGA 775的绝唱
——英特尔P45/43芯片组主板评测

■晶合实验室 壹分

P45/P43系列芯片组问世之后，各主板厂商纷纷推出了新产品，其中P45芯片组主板主要面向高端市场，而P43芯片组主板则针对中低端用户。由于新一代Nehalem系列处理器即将在年底发布，根据英特尔的计划，届时处理器接口将升级为LGA 1366和LGA 1160，因此P45/43系列芯片组将成为最后一代采用LGA 775接口的主板芯片组。在P45/43芯片组之外，整个4系列芯片组还包括X48、G45/43（整合型芯片组）、G41（针对入门级市场，搭配ICH7南桥）。

虽然是新一代的主板芯片组，但P45/43在主要规格上与较早的P35并无太大区别，支持Core 2 Duo、Core 2 Quad、Core 2 Extreme等LGA 775接口处理器，前端总线频率最高为1333MHz，最低为533MHz。由于采用了ICH10南桥芯片，P45/43芯片组在内存和显卡规格有所提高，除目前主流的DDR2 667/800内存之外，还支持DDR3 800/1066/1333内存（P43最高只支持DDR3 1066），显卡接口升级为PCI-E 2.0，P45支持两条PCI-E ×16 GEN 2.0，可组成8+8的交叉火力系统，而P43则只有一条PCI-E ×16 GEN 2.0，无法支持交叉火力双显卡系统。ICH10R南桥还具备RAID功能，提供6个SATA接口和12个USB 2.0接口。


P45芯片


ICH10R南桥


ICH10南桥

与ICH9相比，ICH10将SATA接口的数量增加到6个（ICH9为4个，ICH9R为6个），除此之外并无明显区别。与其他ICH南桥芯片一样，ICH10也有支持RAID的版本——ICH10R，不过在规格上ICH9R没有明显区别，同样提供了6个SATA接口、12个USB 2.0接口、4条PCI插槽以及千兆网卡和HD Audio声卡。


P43芯片

ICH10与ICH9规格对比

南桥名称	ICH10	ICH10R	ICH9	ICH9R
PCI插槽	4条			
SATA接口	6	6	4	6
USB 2.0接口	12			
Storage Technology	不支持	支持	不支持	支持
Nand Technology	不支持	支持	不支持	支持
RAID	不支持	0/1/5/0+1	不支持	0/1/5/0+1
网卡	集成千兆			
声卡	HD Audio			

P45/43与P35芯片组规格对比

芯片组名称	P45	P43	P35
接口类型	LGA775		
支持处理器类型	Core 2 Extreme/Core 2 Quad/Core 2 Duo/Celeron D/Pentium 4/Pentium D等		
南桥芯片	ICH10/R		ICH9/R
前端总线频率	533～1333MHz		
内存类型	DDR2 667/800/DDR3 800/1066/1333		DDR2 667/800/DDR3 800/1066
交叉火力	8+8	无	16+4
PCI-E 2.0	支持		不支持
PCI-E Lane	PCI-E ×16 GEN 2.0 ×2	PCI-E ×16 GEN 2.0 ×1	无

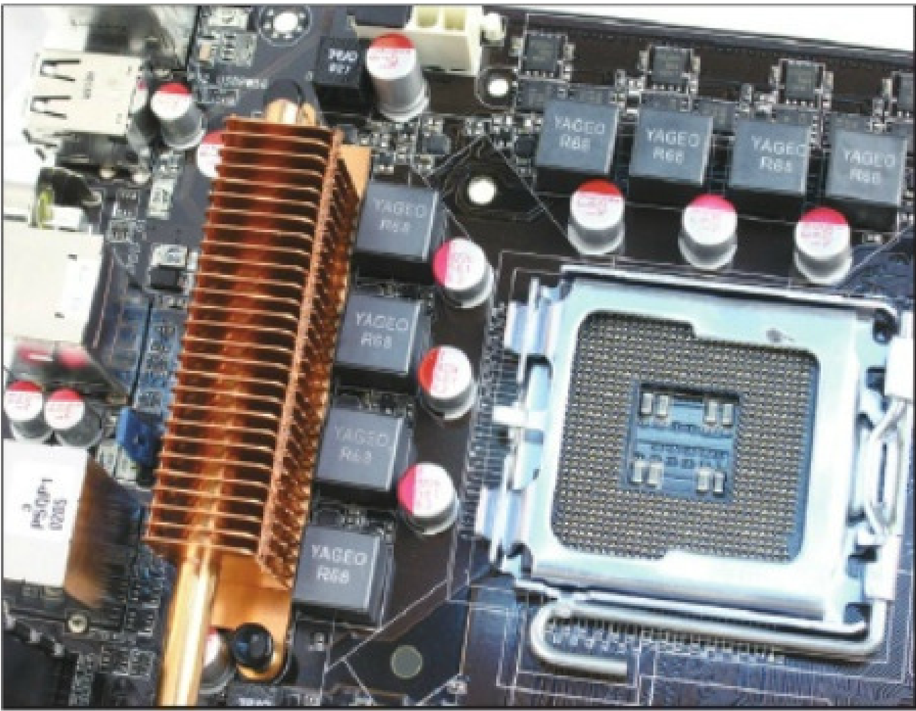


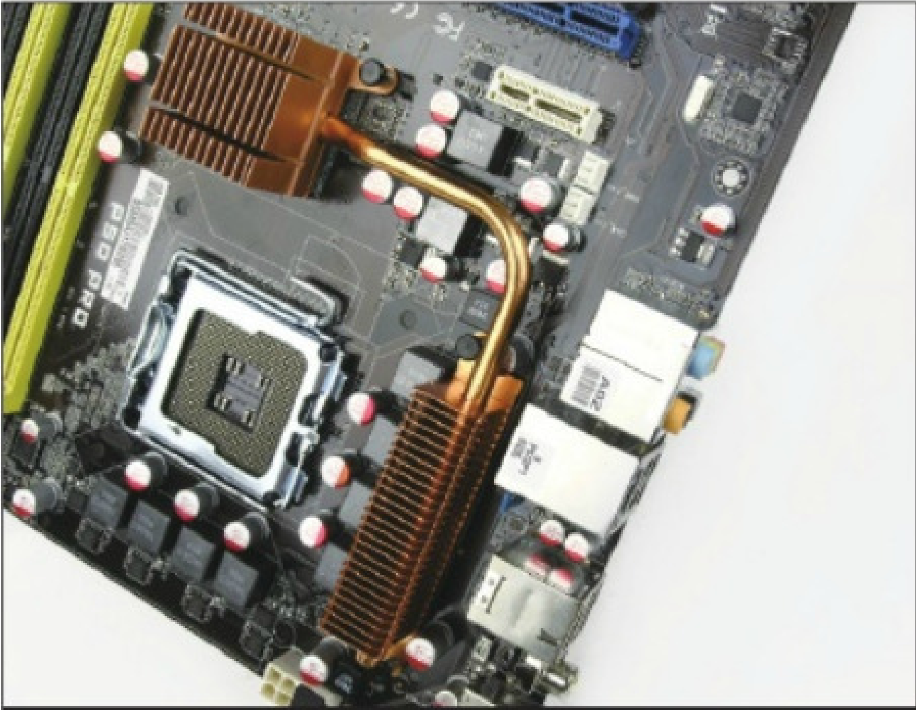
华硕P5Q Pro


丰富的接口设计

厂商：华硕（ASUS）
售价：1300元
附件：数据线、驱动光盘、说明书等
咨询电话：800-820-6655
推荐：追求性能的高端用户
上市状态：已上市
炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

在P45芯片组发布之初，华硕一口气推出了6块基于新芯片组的主板，P5Q Pro是其中针对主流用户的型号。这款产品采用P45+ICH10R芯片组，黑色PCB，电路设计合理、走线清晰。主板上大量采用固态电容和封闭式电感，拥有8相供电电路，做工用料均令人满意。P5Q Pro提供了两条PCI-E ×16插槽，支持双显卡交叉火力技术，还拥有3条PCI-E ×1插槽和4条DDR2内存插槽，板载8组SATA接口，能满足大部分用户的扩展需求。


8相回路供电设计


南北桥和供电电路上都配备了散热片

P5Q Pro的BIOS拥有与华硕著名的“玩家国度”系列相同的超频功能，用户可调节项目。丰富实用。除常见外频、倍频、处理器/内存电压调整外，用户还可单独调节北桥芯片甚至是每条内存插槽的电压。为保证超频使用的稳定性，主板的南北桥芯片和供电电路部分均配备了铜质散热片，其中北桥散热片与供电电路散热片通过热管连接，可提高散热效率。

这款产品拥有新一代华硕EPU-6Engine电源管理功能，能监控计算机的运行状况，自动根据系统运算负载来调节系统内六大组件（处理器/显卡/芯片组/内存/硬盘/风扇）的电力供应。另外P5Q Pro还配备了ESD防静电与过流保护功能，能提高主板的抗静电能力，并自动侦测系统过流情况，最大程度减少主板损坏的可能性。值得一提的是华硕还为这款产品引入了“Data Guardian”功能，可创建一个加密的启动U盘，用户只有通过这个U盘才能启动系统，有助于增强安全性。

测试成绩对比表

测试项目	品牌型号	华硕P5Q Pro	七彩虹战旗C.P43 X5蓝牙版
	芯片组	P45+ICH10R	P43+ICH10
PCMark Vantage	总分	4547	4511
	Memories	3662	3700
	TV and Movies	2988	2959
	Gaming	4751	4699
	Music	4310	4287
	Communications	3903	3912
	Productivity	3728	3710
	HDD Test	3751	3700
3DMark Vantage Performance模式	总分	P7367	P7321
	GPU	8252	8201
	CPU	5575	5508
x264 HD Benchmark	720P解码帧速	35.43fps	34.12fps
	MP4转换帧速	8.99fps	8.81pfs
Wprime	单线程32M	53.806s	54.101
	双线程32M	28.066s	28.533
孤岛危机	1024×768/High	70.38fps	69.21fps
DOOM3	1024×768/High Quality	202.6fps	205.7fps
半条命2	1024×768/默认设置	292.75fps	291.22fps

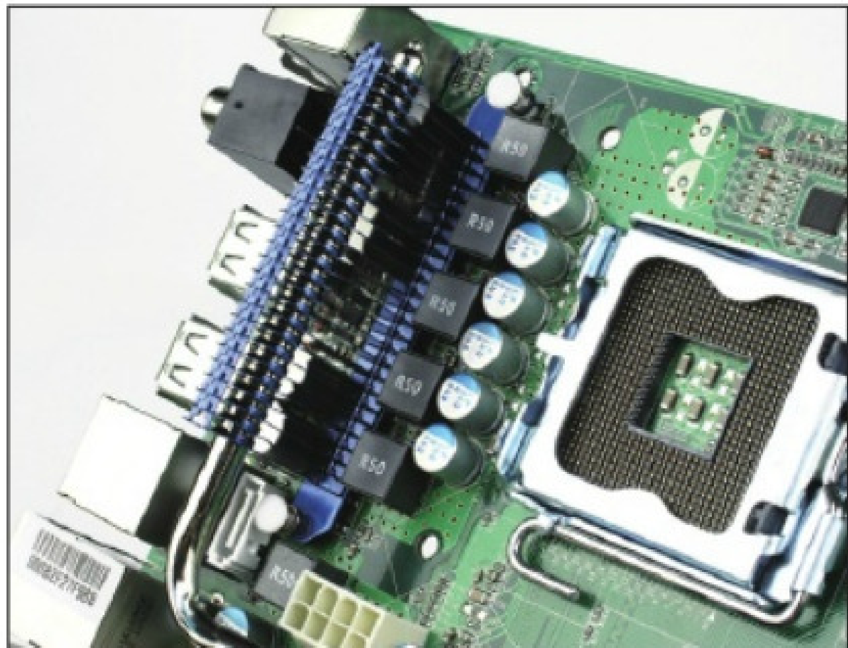


七彩虹战旗C.P43 X5蓝牙版

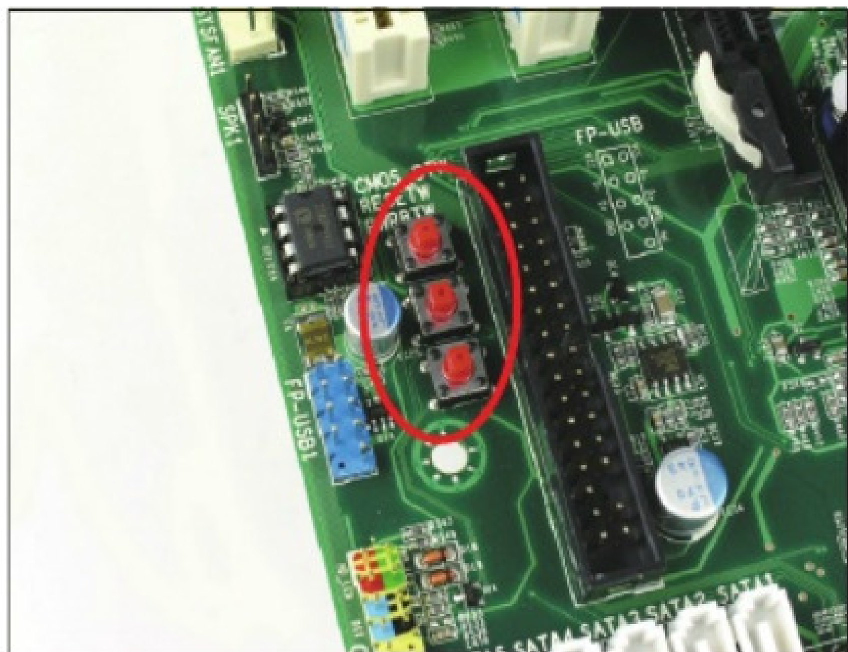
厂商：七彩虹（COLORFUL）
售价：599元
附件：蓝牙天线、数据线、驱动光盘、说明书
咨询电话：400-678-5866
推荐：主流装机用户

上市状态：已上市
炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

七彩虹战旗C.P43 X5蓝牙版是目前第一块集成了蓝牙功能的主板，它基于P43+ICH10南桥设计，绿色PCB，版型比标准ATX大板略窄。主板采用了大量固态电容和封闭式电感，供电电路采用5相回路设计。这款产品的南北桥芯片和供电电路部分也配置了散热片，并使用一根导热管将这三部分的散热片连接在一起。主板的供电接口位于北桥芯片左侧，处理器插座的下方，因此不太适合搭配大体积的处理器风扇。



供电电路采用5相回路设计



独立的电源、重启动和CMOS清除开关

这款产品的蓝牙模块通过一个独立的外置天线接收信号，具体设置界面和使用方法与常见的蓝牙棒没有区别。除了集成蓝牙2.0模块之外，主板的另一特色是提供了1条PCI-E ×16和1条PCI-E ×4插槽，能支持16+4模式的交叉火力技术。不过由于P43并不支持交叉火力技术，相信是通过破解来实现的；对于中低端用户来说，这个功能可能要比蓝牙更加吸引人。为方便超频玩家操作，这款主板还板载了高端产品才有的独立电源、重启动开关以及CMOS清除开关，是一项非常贴心的设计。



外置蓝牙天线

性能测试

针对华硕P5Q Pro的测试，我们选择英特尔酷睿2 E8200处理器、迪兰恒进RADEON HD 4870（512MB显存）、希捷酷鱼7200.11 500GB（32MB缓存）硬盘和两条1GB KINGMAX DDR2 1066内存组成测试平台，电源选用了一台额定功率为460W的Tt XP550 PP。

需要强调的是，以上配件在华硕P5Q Pro上全部能够正常运行，并顺利完成所有测试项目。但七彩虹战旗C.P43 X5蓝牙版的硬件兼容性在本次测试中出现了兼容性问题，更换另外一块同型号主板后问题依旧，最终我们换用南亚DDR2 800 1GB×2和迈拓MaxLineⅢ硬盘完成了所有测试项目，这也打乱了原定在相同硬件基础上对P45和P43主板性能进行对比的计划。

操作系统我们选择Windows Vista Ultimate简体中文版，利用PCMark Vantage来考察整体性能，3DMark Vantage和《孤岛危机》、DOOM3、《半条命2》来考察游戏方面的表现。对处理器性能的发挥则通过x264 HD Benchmark和Wprime来考察。

从性能测试来看，P45/43与P35相比具有一定的整体性能优势，主要体现在处理器性能和游戏方面，但差距并不大。根据我们的经验，以当前获得的测试成绩来看，P45/43彼此之间的性能差距也不是很大，毕竟从基本规格上来讲它们是基本一致的。





根据英特尔官方透露的消息，今年底新一代的处理器上市之后，P45/43作为LGA775平台最后的芯片组，仍将在市场中存在较长的时间，不过其角色将逐渐从主流市场向入门级市场过渡，并且很可能衍生出支持新处理器的版本。就目前来看，支持较高的前端总线和内存频率，以及PCI-E 2.0接口是P45/43的优势，从规格上看，显然P43更适合追求性价比的用户。

游戏双雄会

——记2008年E3与ChinaJoy

■本刊记者
洛杉矶 上海报道



E3与ChinaJoy，我们原本的设想中，这两个展会是可以东西相峙、各擅胜场的。

但最后发现，用南辕北辙来形容这两个展会才是真正的恰如其分。

E3已经不面对公众开放了，也少有Showgirl，正在向着游戏行业更本质更核心的方向收缩。而ChinaJoy则力图招揽更广阔的公众，把声音传达到更多的阶层，只是这种影响力能达到怎样的效果和能持续多久，值得商榷。

E3力图体现更多开发技术和思路上的进步，展示企业之间的合纵连横。ChinaJoy则是企业与老总们的秀场，谈笑风生坐而论道，台下观众则围着美女和礼品乱做一团。正如广告行业熟知的那个常识，“总有一半钱是浪费的，只是不知道浪费在哪里”，这里浪费的怕是一半还多。

E3更像一个开发者的嘉年华，而ChinaJoy则更像一个全民娱乐（不仅仅是游戏）的大迪厅。大家都自得其乐，但却完全乐不到一个点上。

唯一趋同的，就是游戏或者说是娱乐的最终指向。

还用问么？哪个企业不以最大化的盈利为目的？从这个角度来说，E3和ChinaJoy不过是同一事物不同阶段的表现而已，说谁高谁低、谁幼稚谁成熟，都没有太大关系，它们最后会奔向同一个终点的。

希望是我们看到的那个终点。




会展中心外，异常冷清的局面与往年形成了鲜明的对比

加利福尼亚州和煦的阳光绝不是这座城市的灵魂，令我们恍惚如同身在别处的不只是异国情调的街巷中大量维多利亚式风格与哥特式，甚至现代风格建筑物之间的共存与平衡；也不只是来往于视野中不同肤色的雅皮、嬉皮，或者是“同志一族”；随处可见的加长悍马、超长的林肯豪华车、NIKE鞋、麦当劳、地下铁、自由与张扬的墨西哥风格，海滩、村镇……使得城市风貌略显陈旧的洛杉矶在记者眼中的轮廓也逐渐清晰起来。

如果说美国这座西海岸最大的城市，因重工业发达和飞机制造业突出而使城市拥有了一个钢铁般坚硬的躯体，那么电影就是这座城市的精神磁场，好莱坞、环球影城、迪斯尼乐园彰显着这座城市特殊的文化包容气质。同样，对于全球的玩家而言，自1995年开始的E3展会（Electronic Entertainment Expo），则赋予了洛杉矶另外一重意义——“游戏”为这座城市注入了新的活力，吸引着每年全球无数朝圣者潮水般拥向这座城市，接受“第九艺术”的精神洗礼。在经历了2006年高达6万5千参观人数的短暂辉煌后，2007年的E3展会的主办方ESA（娱乐软件联盟，Entertainment Software Association）突然终结了以对公众开放为主的大规模展会形式，尽管ESA的总裁道格拉斯用“E3的私人化是一种阶段性进步”来为缩水的展会辩解，且有像SONY、微软这样的巨头用“巨额参展费已无法使游戏工业承受，更需要的是一个带有聚会性质的私人交易活动”等理由向主办方施压，但E3自2007年莫尼卡停机坪会场之后的巨大转变备受业内争议，E3影响力在业界的下降已是不争事实。


这家星光大道上的麦当劳餐厅已经成为大软历年赴E3采访的“官方指定食堂”

就在2008 E3举办之前，继Activision和维旺迪游戏宣布退出ESA会员后，LucasArts 、Bethesda、华纳兄弟也相继步其后尘。这意味着《魔兽世界》《暗黑破坏神 III》《星球大战》《乐高》等游戏或许今后将不会出现在E3舞台上，而在这样的背景下，重新迁回洛城会展中心的E3又将为媒体和参展商呈现出怎样的惊喜？2008年7月，大众软件的两名记者如同大洋彼岸的中国玩家一样，带着些许兴奋和好奇再次踏上了赴美采访报道之旅。

如果不是会场外一处E3摆渡Bus的临时站牌，记者险些以为走错了地方，尽管记者曾听2007年参加停机坪车库E3的同事描述过规模缩水的“惨烈”场面，已经有了足够的心理预期，但在记者2006年采访报道E3的同一地点、同一场馆，相比之下2008 E3规模之小，实出意料之外。记得每年E3期间洛杉矶会展中心周围都仿佛节日般喧嚣，各色巨幅广告把整个南馆、西馆外围装扮得如同一个超级游戏厅，就连美国征兵中心都会不失时机地把直升机、坦克等重型武器装备拉到会展中心广场上，借助E3在年轻人心目中的超高人气为征兵作宣传。而2008年，冷清的广场上没有任何展会前热闹的景象，仅有紧邻会场边的洛杉矶湖人队主场STAPLES为另一场展会准备的几位Showgirl来回穿梭，更显示出E3的冷清。与前几年相比，本次E3是一次更彻底的“关门会议”，谢绝公众参观的E3尽管搬回了会展中心，但也仅仅占据西馆的一部分，主要参展商在3层～4层各自有一间独立的房间，用于针对邀请的商务伙伴和媒体进行洽谈和展示，而公共部分的Showcase演示则集中在2层一间并不宽敞的房间内，所有展位均为统一大小，总共20余家厂商的演示展位加起来还不如2006年任天堂、SONY一家展位的一半大。即便展会规模如此令人失望，但各国从业经验丰富的媒体记者依然不会放过这次业内重要聚会的任何消息，每年E3期间即将召开的三大厂商发布会更是E3展会的重头戏之一，于是本刊记者首先辗转前往微软、任天堂、SONY的发布会现场。






与缩水的E3相比，会展中心马路上偶尔一闪而过的加长悍马、街角上切格瓦拉的涂鸦在闲暇之余给记者带来了更多的惊喜





Motel6——地铁——会展中心，三天的展会报道重复着这样的行程

是谁在改变历史

——E3三大发布会综述


Xbox360的发布会召开之前，就有“即将公布爆炸性消息”的种种传闻出现

如果在每年E3寻找一个瞬间来浓缩和标记当年E3展会的精华，那么2008年的精华瞬间毫无疑问是微软的发布会，去而复返的SQUARE ENIX社长和田洋一面带暧昧的微笑，从身后伸手轻拍Don Mattrick肩头的那一幕。在之后的几分钟里，《最终幻想XIII》的宣传片打着Xbox360的标记，以谁都没有预料到的方式袭击了每个人的眼球，现场响起了热烈的掌声和口哨声，很多人心里都忍不住浮起这么一个念头：我正在见证着一个历史性的时刻。

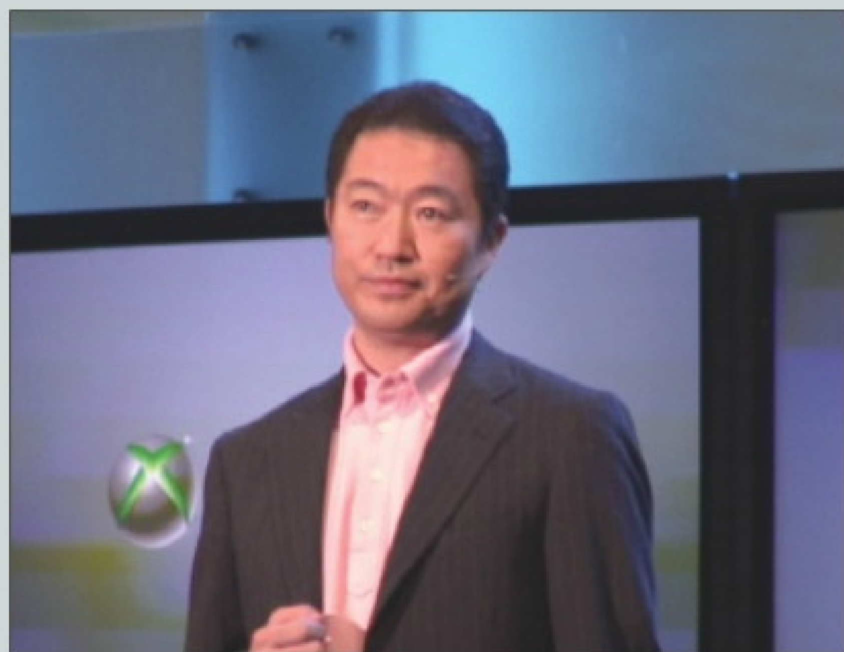
在去年的E3期间，美国著名科技期刊《连线》杂志（Wired）做了一个对SONY来说万分不愿意看到的总结，列举了从PS家族叛逃到Xbox阵营的游戏大作，这当中包括《侠盗猎车手4》《刺客信条》《鬼泣4》……《连线》的编辑笑称，也许明年会看到《最终幻想XIII》的Logo会被纹到Peter Moore的身上（前微软娱乐部门主管Peter Moore曾在2006年的E3微软发布会上将GTA4的Logo纹到胳膊上进行展示，这个高调的作秀一时被传为佳话）。不过，2007年的E3结束后，Peter Moore就与EA的Don Mattrick互换东家。相比Peter Moore，Don Mattrick虽然要稳重低调得多，但他却完成了前任未能完成的任务，《最终幻想XIII》的跨平台，也一度被视为Xbox360不可能完成的任务。





《最终幻想XIII》的“多平台制霸策略”将对游戏产业的第三方开发商影响深远

在今年的E3之前，Xbox360的销售在全球范围内都陷入僵局，不仅每月销量在日本和欧洲垫底，就连大本营的北美市场，在跨入2008年以后的大多数月份里销量也被PS3赶超，更不用说一路高歌猛进，目前已稳坐第一把交椅的任天堂Wii。这当中有PS3逐渐走入发展正轨，品牌效应得到发挥的因素。就在E3召开前夕，PS3的大作《潜龙谍影4》正式发售，在热卖之余也有力促进了PS3的硬件销量。而“三红”故障一直未能得到有效解决的Xbox360，亟需一针强心剂来推动士气。大多数人都预计《潜龙谍影4》会在本届E3上宣布跨平台，而实际上成为意外之客的《最终幻想XIII》是一颗比《潜龙谍影4》更具分量的重磅炸弹。


没错，就是他，SE的社长和田洋一才是2008 E3上真正的焦点

《最终幻想XIII》的跨平台有多方面的因素，最主要的是SQUARE ENIX一直渴望拿下北美市场。北美无疑是当前全球最大份额的游戏市场，2007年游戏软件产值是日本市场的2倍以上。Don Mattrick在微软的发布会上展示了这样的数据：凭借先发售一年在北美奠定的优势，Xbox360目前在总销量上依然领先PS3 500万台之多，依照PS3目前的销售势态，要想追上这个差距遥不可及。同时，Xbox360吸引了最肯花钱购买游戏的核心玩家，在微软展示的数据上，Xbox360游戏软件的总销售额遥遥领先于任天堂和SONY两家，这无法不令任何一家游戏开发商眼红心跳。日本CESA理事新清士在分析此次事件时，拿PS3独占的《潜龙谍影4》举了一个例子，他提到《潜龙谍影4》发售的第一个月全球销量大概在250万套左右，而如果选择Xbox360一起跨平台推出，初期销量很可能达到600万套。GTA4就是很好的参照物，尽管GTA系列是PS2当年的看家法宝，但现在选择购买GTA4 Xbox360版本的玩家占了近60%。大多数日本厂商已经清楚地认识到这一点，坚持向全平台发展的CAPCOM成为进入家用机次世代后发展最顺利的厂商，BANDAI NAMCO和KOEI等公司也识趣地向微软旗下靠拢。SQUARE ENIX处在一个尴尬的境地，当日本市场的主流被掌机和Wii占领时，这家日式RPG的代表公司不得不主动寻求与微软的合作，“最终幻想”作为SQUARE ENIX在全球范围内最具号召力的品牌，绝不能失去最大的北美市场。《最终幻想XIII》跨平台的同时也带来了PC玩家的利好消息，NVIDIA的旗下网站NZONE透露，《最终幻想XIII》的PC版也在开发中，鉴于制作这款游戏的“水晶引擎”本来就是基于PC平台开发，《最终幻想XIII》的PC版是完全有可能出现的。不过，在此之前PC玩家将会先迎来SQUARE ENIX用Unreal 3引擎制作的RPG大作《最后的遗迹》，在微软的发布会上和田洋一已经公开了此作的Game For Windows版本。


轻拍肩膀的瞬间，预示着重大消息的发布



做游戏获得英女王勋章的Peter，他也是牛蛙和狮首工作室的创始人


《生化危机5》制作人的“时装秀”



“吉他英雄”等人气游戏都是Xbox360阵营的强力后盾

除了SQUARE ENIX，几家大牌厂商对微软发布会的力捧也说明他们对Xbox360的看重。Bethesda公司的Todd Howard、CAPCOM的竹内润、Epic Games的Cliff B等人纷纷亲自登台亮相，演示讲解《辐射3》《生化危机5》《战争机器2》等重量级大作。而后来的SCE发布会并没有如此场面，Xbox360是核心玩家第一选择的印象已经呼之欲出。回想当年SEGA的“土星”主机在日本销售达到500万台之多，却没有赢得《最终幻想》的加盟，Xbox360目前在日本的销售尚不到100万台却做到了这一点。不得不说，微软的搅局已经改变了游戏机发展的历史，向来号称“只在成功的主机上推出”的“最终幻想”第一次让新作跨平台发售，说明业界已经进入一个新的阶段。

不过，在改变着历史的并不只有微软。永不言败的任天堂用NDS和Wii轻松击败了Xbox360和PS3，在本届E3的发布会上，柯达剧院里社长岩田聪、北美公司总裁雷吉、首席设计师宫本茂依然轮番上演着传统保留项目——“三人秀”，但相比前几年E3的发布会岩田聪从口袋中不时掏出的最新次世代游戏机而言，2008年E3的发布会上，任天堂几乎没有公布任何对传统玩家来说有价值的东西（用于提高Wii手柄精度定位的动作感应强化配件也只是一个改进的配件而已），只是用强大的主机销售数据高调炫耀着胜利者的姿态，并以Wii Sports和Wii Music来继续吸引着家庭主妇和轻度玩家，几乎可以肯定他们将继续延着目前成功的路线走下去。任天堂的王牌制作人宫本茂在E3后坦陈，尽管新的塞尔达和马里奥游戏都在开发中，但E3已经不再适合发布面向核心玩家的游戏，在这个各大媒体聚焦的展会上，任天堂恰似这





你方唱罢我登场，SONY的发布会上，《抵抗力量2》的制作人也被拉来捧场


宫本茂最近又迷上了音乐弹奏，任天堂无需炫耀已是胜者


这种Wii的强化手柄感应装置是任天堂会上唯一公布的硬件产品

场家庭音乐聚会上的导演，决心要将发掘潜在用户的路线贯彻到底。

与微软和任天堂相比，SONY的发布会可以称得上最为乏味的了，也许是受PS3深陷泥沼的氛围影响（当然SONY从来不愿意承认这一事实），整个发布会除了一段用《小小大星球》来进行介绍的SONY游戏机业绩，以及《战神3》（God of War 3）背景下，断壁残垣的孤岛上，奥林匹斯山上神殿顶端仅仅露了一小脸的奎托斯之外，几乎没有任何亮点。尽管也有《抵抗2》《乐克乐克2》《噼啪碰2》和号称最多支持256名玩家同时作战的大型多人网络游戏MAG（Massive Action Game）公布，但续作大于新作的事实，以及一些并不新鲜的“车枪球”游戏机套路已经让不少玩家生厌。在会议进行中，不时有记者离场，也许，缺乏令人兴奋的新闻远比一个奢华的剧场更无法让人停留。本刊记者在现场不由想起昔日发布会上平井一夫、久多良木健那自信满满的微笑，如今“回家抱孙子去了”的PS之父看到今日的局面，不知又该作何感想。


如果没有《战神3》奎托斯的出现，PS3的发布会将更加沉闷，奎托斯的眼中，能看到PS3的未来吗？

2008年，微软保二争一的征程还很漫长，谁将会在业界发展的历史上书写下最浓墨重彩的一笔，且让我们拭目以待。

大众软件2008E3最关注的三款TV游戏

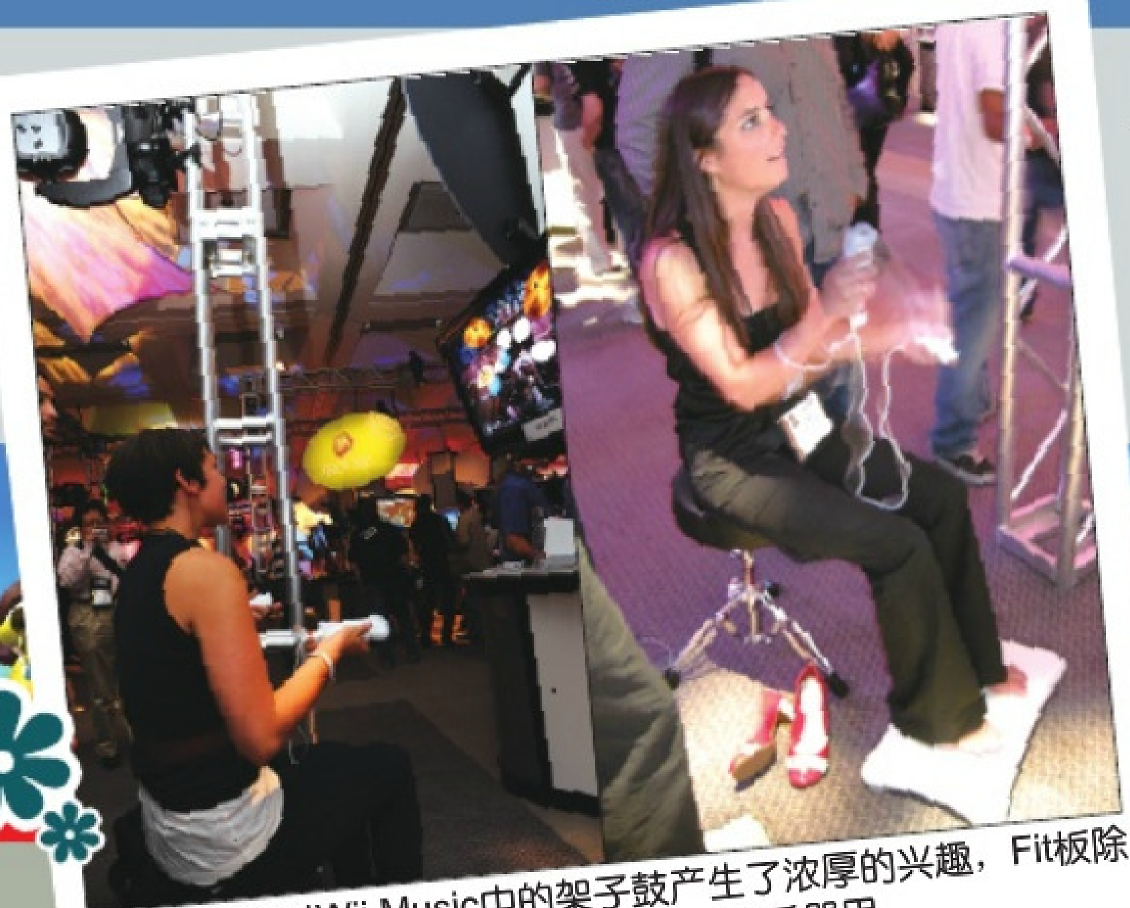
Wii——《Wii Music》

在“全民皆弹奏”的浪潮之下，以发起“扩大游戏人口”运动为己任的任天堂自然不会眼睁睁看着类似“吉他英雄”和“劲舞团”这样的游戏在世界的某几个角落里打发着人们闲暇的时光。所以这一次，老任用它的“特殊体感方式”瞄准了音乐演奏领域，于是一款名为《Wii Music》的游戏也自然成为任天堂今年发布会上的重要推荐游戏。也许在场记者对宫本茂在2006 E3发布会上身穿晚礼服手持Wii手柄指挥音乐奏响的情形还记忆犹新，2008年E3这种概念性的演示终于在游戏中有了实质的体现，这就是预计于10月16日发售的《Wii Music》。在E3展会上本刊记者对游戏进行了试玩，游戏开始菜单提供了可供选择的人物和乐器选择，在工作人员的介绍下，记者选择了有乐器之王之称的“钢琴”，而根据前期游戏的介绍，似乎可以选择包括钢琴、大小提琴、吉他、笛子、三角铁、木琴、各式打击乐器，甚至是“狗叫声”等超过60种以上的乐器和声音。由于现场比较嘈杂，工作人员还为记者戴上准备好的耳机，并选择另一种乐器“沙锤”在一旁为记者甘当“绿叶”进行伴奏。与其他音乐类游戏不同的是，《Wii Music》对玩家旋律和乐理的要求很低，玩家只需根据听到的音乐节拍挥舞手中的“双节棍”模拟乐器的演奏方式即可（钢琴演奏是向下挥动），记者认为这款游戏更多的乐趣似乎来自家庭或好友聚会时众





全民皆弹奏——Wii Music是任天堂发起的“扩大游戏人口”运动的重要组成部分


两位姐姐都对Wii Music中的架子鼓产生了浓厚的兴趣，Fit板除了可以练瑜伽，还可以当乐器用

人一起合作的欢愉，这与Wii其他游戏的主旨也是一脉相承的。在一曲合奏结束之后，工作人员居然对记者选取的这首难度最低、最为通俗的曲目“小星星”说了一个“Perfect”。在现场，记者还看到了配合“Wii平衡板”模拟的架子鼓表演。



Xbox 360——战争机器2

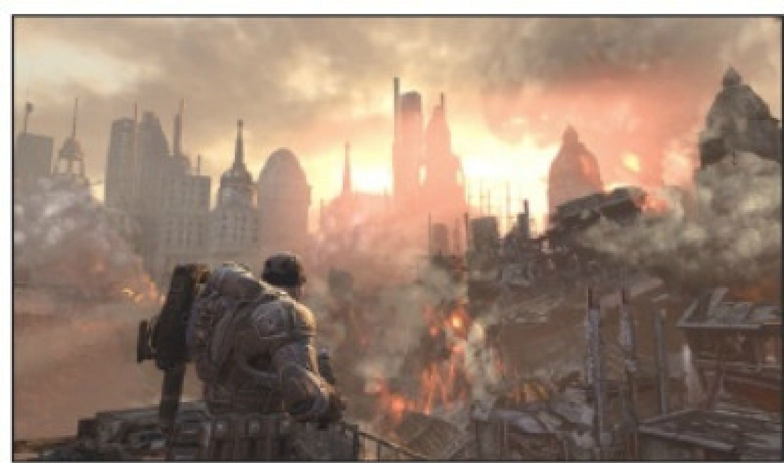
《战争机器2》在E3前公布过一段震撼人心的试玩影像，正如制作人Cliff B所说的那样，GoW2确实变得“更大”“更强”“更恶”。战场环境更具纵深感，马库斯也多出了发动人盾、扭断兽人脖子，甚至是将倒地的兽人按在地上爆打的爽快动作，而“虚幻3”最新改进的引擎也必将为这些战斗呈现出更真实的一面。



Cliff B正在讲解战争机器，不过在微软的展台和会议室，都有没有这款游戏的试玩和宣传影像

作为Xbox 360平台号召力最强的动作射击游戏，自然少不了在E3上的露面。此次双方阵营的武器特性通过演示得到了充分展示：前作中兽族以三连发方式发射的突击步枪“暴风锤”，在GoW2中将变成半自动步枪，其发射速率取决于玩家按键的速度。这种可打短点射、长点射的武器，在上一个预告视频中甚至让不少玩家将其误认为是一种新加入的武器。喷火器是一种近战武器，在盲射状态下就可轻松干掉正面冲向掩体的敌兵。另外还有一种类似老式“马克沁”的手摇式重机枪，这将弥补前作没有机动压制武器的不足，从视频上看，这是兽人榴弹兵（俗称“隆隆怪”）所装备的另一种主战武器，其火力的凶横程度与其彪悍体型真是绝配。

GoW2的战争形态向着更激烈的方向发展，其中有D小队乘坐吊篮迅速下潜至兽人老巢的“空降”作战，有马库斯单独面对巨龙兽所发起的“兽海战术”，更有敌我双方抡起电锯来回互搏所引发的腥风血雨……E3展示上出现了不少新的敌兵，它们将成为玩家在正式版中实施各种暴力活动的“素材”：如一种狗形的爬行怪物，其速度将比前作中的“恶鬼”更快，兽人巫师的复活魔法可以让战斗增加更多的变数，还有藏身岩石中的巨型爬虫会随时威胁在兽人老巢中亡命厮杀的Gears们，甚至就连在原作中充当交通工具的“骑兵”，现在也会降落地面后用其强有力的触手来掀翻掩体后的人类士兵。GoW2将在今年11月同广大玩家见面，尽管E3上Epic并未宣布PC版发售的消息，但可以相信，这是迟早的事情。

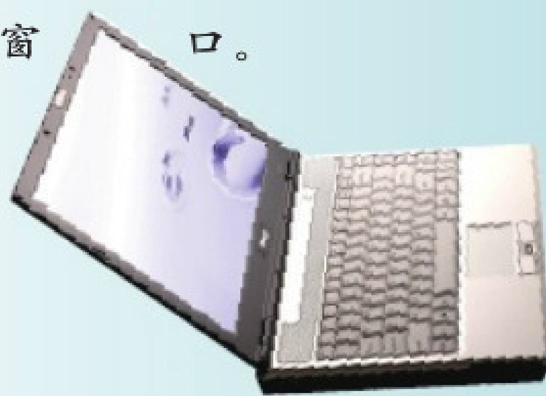


我们的旅行背包……

在洛杉矶采访的一周里，支持我们的除了强悍的体力，还有背包中各式各样的设备和器材，它们对于出门在外的记者可是非常重要的，横评的时候有“编辑选择奖”，想知道什么是记者的选择吗？它们是否能够有效帮助记者完成远征任务，或者在征途中更加轻松？从本期专题开始，我们将在每次远行的报道中向大家展示一下记者的“百宝囊”。

出差专用笔记本电脑

这台笔记本电脑的型号并不重要，关键的是根据本刊记者多年来出差的切身体会，我们在其中安装了许多有针对性的软件——飞信能够帮我们便宜快速地与国内联系，光影魔术手可以快速处理现场照片，WaveCN是对付各种录音文件的利器，FlashGet则是下载各种资料的必备软件。其实许多国内的优秀共享软件在国外也有一定影响，比如在UBI的会议结束后，各国记者都一窝蜂地涌向媒体中心去下载资料，很多屏幕上都能看到FlashGet的浮动窗口。



索尼PSP

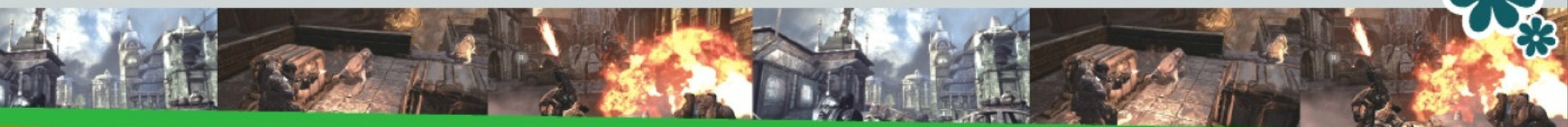
PSP几乎成为编辑部里出差旅行的标准电器配置，打发无聊时间，全靠它了！



尼康D3数码单反相机

一个硕大的家伙……机关枪一般的连拍速度（每秒11张），先进的测光系统和准确快速的对焦模块，对记者而言简直就是倚天剑屠龙刀，现场引起众多国外同行的羡慕。

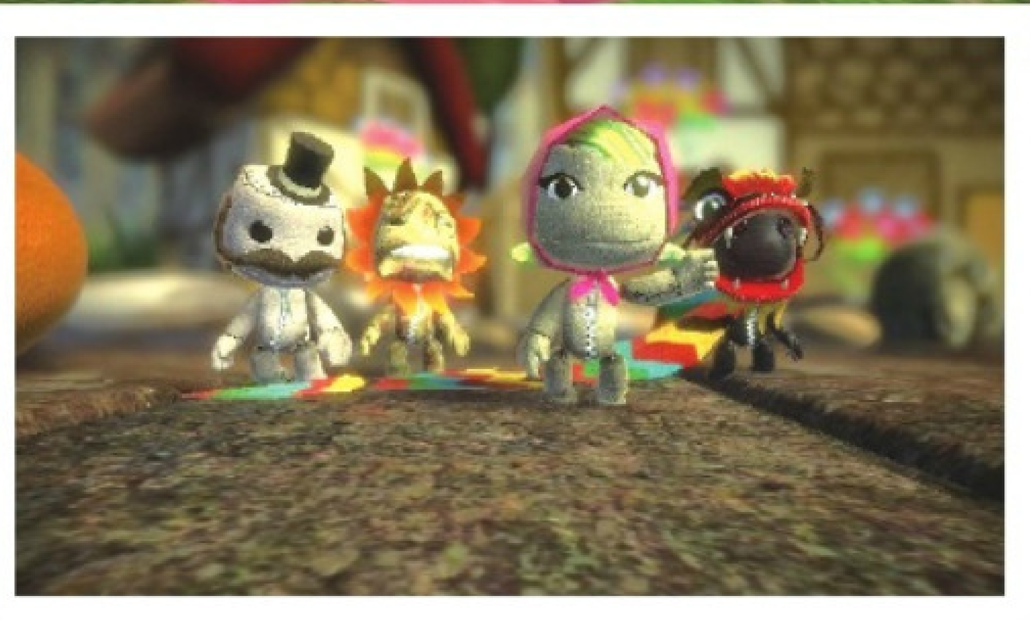





PS3——小小大星球（Little Big Planet）




正如同观众们已经对米老鼠和唐老鸭看起来太过经典而显得有些过时了一样，如今的游戏业也不再仅仅是马里奥和索尼克的世界。借助新游戏主机更强劲的硬件性能，新推出一些卡通游戏的主角看起来更为古怪、花哨而创意十足。被索尼公司寄于厚望的《小小大星球》（Little Big Planet）正是一款拥有这样主角的游戏。在游戏中，为了达到共同的目标，玩家需要控制人物通过团队合作，利用各种道具进行游戏。在今年E3推出的最新展示片中，开发商Media Molecul又展示了一些游戏的新内容，这些新内容主要集中在单机版的任务中。游戏中的可爱小布偶会自然地做出几种不同表情，表现欢乐的大笑时吐出舌头非常可爱。展示片上演了一幕类似《恶魔城》的故事，男性小布偶披戴盔甲，要去一个布和塑料做的城堡中解救公主，而他只能依靠一些布头、线圈、橡皮蛇和其他一些奇怪的小东西来达成这个目标。健康、幽默，适合各年龄层的玩家，说白了它仍是一款最传统的动作操作类小游戏。从E3公布的动画整体效果来看，也比年初的试玩版又有了更多的优化。2008年是PS3的多事之秋，在这种情况下，《小小大星球》肩上的担子更重了。《小小大星球》在架构上鼓励玩家自己动手创造角色、关卡甚至游戏规则（在本届E3的SONY发布会上，该款游戏被改造为用于介绍SONY PS系列游戏机取得的成绩，引发了现场观众的一片称赞），但这绝不是游戏成功的关键——改良的细节，同时符合东西方玩家的游戏方式——这也许才是它制胜的关键。





E3，余温之恋？

2006年的E3刚一落幕，就传出主办方ESA打算停办这一世界上最具影响力的游戏展会的消息，据说最直接的原因是，因为有参展厂商和赞助商抱怨参展费用高昂但宣传效果达不到预期，与此同时，主办方却入不敷出。显然，放弃那些看热闹的观众，举办面向媒体的专业展示，既勤俭节约又具有针对性。但从“电子娱乐大展”变成“E3媒体和商务高峰会”两年后，就像当初预见的一样，这种改革是一把双刃剑。

表面上看，E3的萎缩是一种奇怪的现象，在游戏业高度发达之后，游戏展的鼻祖反而落寞下去。反过来，TGS这样的老牌展会并没有明显衰落的迹象，GC（莱比锡游戏展）等新兴力量也越来越受到关注。但我们应该认识到，TGS、GC乃至ChinaJoy的兴起，有它们各自的背景。最主要的一点是，欧洲、亚洲的传统和新兴地区需要这样的游戏展，这些展会或是有官方推动，或是有热情的赞助商（传统游戏厂商也试图打开新兴市场），暂时不会面临ESA那样的窘境。但从长远考虑，它们也必须面对和E3同样的展会疲劳症。在新鲜劲过去以后，如果一个参展商付出了高昂的展台费、宣传费，办的只是个扭头就被忘掉的Party；如果主办方发现他们的展览空有影响力，却要靠3天的门票钱弥补亏空，又有什么可留恋的呢？

抛开各方的财务压力，游戏展面临的一个严峻挑战是互联网的高速发展。E3在美国创立的时候，全世界网民只有



500万人，其中近80%在美国，IGN、GameSpot等有影响力的专业游戏网站尚未建立，业界也刚刚摆脱一个人开发游戏的时代没几年。现在呢？全世界的12亿网民构建了一个庞大的信息网，资讯以光速传播。如果一个开发商愿意，它可以让手下的制作人每天写一篇博客公布某款游戏的最新进展，再配上已经上传到YouTube的视频片段演示，宣传费等于零，流量却数以万计，何必再像推销员一样去E3上叫卖自己的产品呢——尤其是你的产品明显比不上同期参展的某款大作时，就更加变得无意义。

虽然E3存在弊端，但它的组织者一直声称，他们是善于听取意见的。比如，正是顾及到一线厂商抱怨的投入产出问题，E3从善如流变成了专业展会，却没有让它们回心转意。EA和Ubisoft的高层甚至直斥今年E3是“可怕”的，或许只能说明它们早就有“自立门户”之心。其实你也知道，这些行业巨头嚷嚷个没完，不是掏不出区区参展费，只是觉得这么折腾不值。即使E3现在更“专业”了，但对那些“大佬”而言，如果能请来世界知名的媒体，漂漂亮亮办一次自家游戏的专门推介会，既专业又不会让媒体三心二意，还能互相套个近乎，何乐而不为？于是，我们看到了Activision、Vivendi、LucasArts等厂商相继退出了ESA。与此同时，Blizzard的BlizzCon和WWI、Ubisoft的Ubidays等媒体日活动早就成了成功的厂商版E3。如果不是微软等巨头的宣传策略需要，缺少了小岛秀夫这样的常客，本届E3会更加星光黯淡。

好的一面是，改革后的E3缩小了展览和试玩区域，加强了和媒体的联系，E3实况在网上全程直播，这样的效应对中小型游戏厂商来说仍旧具有一定吸引力。但两年全封闭的E3让他们与普通大众拉开了距离，这样一来，一线厂商们又不爽了，恶评之下，E3展又到了一个生死存亡的关口。本届E3甫一落幕，ESA就放出话来，说要在明年恢复到2006年之前的展会模式。其实形式为何并不重要，关键是ESA要找到展会盈利的新模式，并挣脱那些一线厂商的摆布，否则一年后，不惜血本创造的虚假繁荣有可能只是一次回光返照。

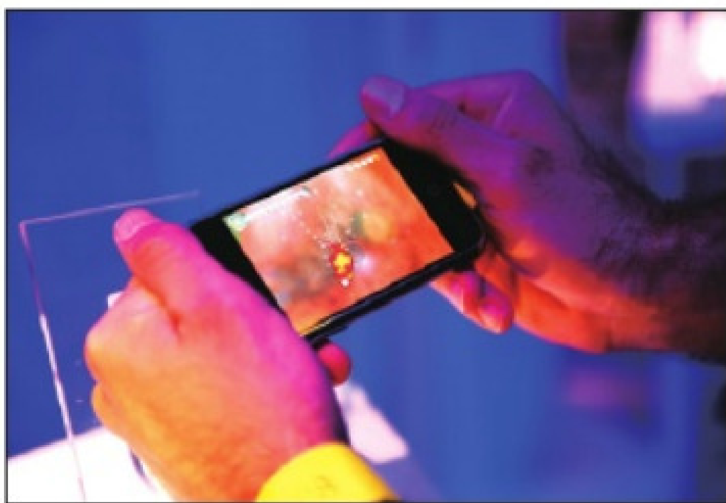
展台掠影

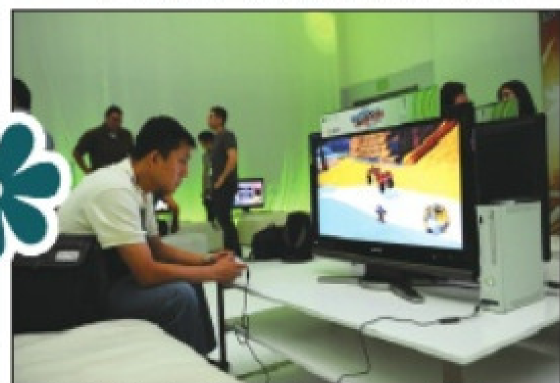

PS3的展台上，网络虚拟社区成了宣传的重点


EA的试玩展台上，《红色警戒3》提供了实际试玩



UBI的展台上，记者们跟着Wii的“口胡兔”做了几次健身操


iPhone版的《孢子》演示，这款iPhone手机是最新的3G版吗？


微软的会议室除了绿色的背景外，还提供了试玩时舒适的沙发



《虚幻竞技场3》也是一款展示机器性能的FPS大作


CAPCOM宣布将携手好莱坞拍摄《失落的星球》的电影，中间的胡子男也是MGS中Snake的美版配音演员

美国常用的中国软件

Jerry张是南加州大学的一名在校生，也是本刊记者2004年赴美采访报道时结识的朋友。在移民美国之前，Jerry张在国内读初中时就是《大众软件》的忠实读者，因此说起软件和游戏的相关话题，他的话开始滔滔不绝起来。这几年，生活在美国的Jerry张感觉最明显的就是互联网的影响和变化，现在，他的很多数码产品及服装都是通过美国国内的网站在线订购，甚至出游购买机票和旅店的预定也全部依靠互联网，除了能够搏到较好的价格，在他看来，美国国内的信用卡支付制度的异常便捷也是电子商务蓬勃发展的重要原因之一。WI-FI的覆盖也非常普遍，无线上网为旅游、外出带来了极大的方便。

在美国，Jerry张和多数中国留学生一样，同国内的亲友、同学联络时，一般都会安装QQ和MSN等即时通信软件，但由于时差的原因，目前越来越多的人也开始安装中国移动推出的飞信软件，该软件目前通过互联网互相发送手机短信是免费的，对多数在美的中国留学生具有很大的吸引力：一来可以保证好友不在线时可以把重要的消息发送到对方的手机上；另外，一些留学生的父母对互联网不十分熟悉，直接发送手机短信比QQ 、MSN交流更为方便。在交谈中，Jerry张对国内一些功能优秀的共享软件也赞不绝口，周围许多留学生同学也在用这些软件解决电脑实际应用中的问题，如360安全卫士、Windows优化大师等。由于美国国内知识产权保护意识较强，P2P类软件在他们中间使用不多，下载一些国内常用共享软件时一般都通过快车（Flashget）。为了能及时了解中国的变化和发展，同学们的电脑上很多都安装了PPlive网络电视直播软件，汶川地震时，许多四川籍的同学都守候在电脑前看网络电视直播，以便及时了解亲人的最新消息。

Jerry张和所有国内的年轻人一样，对时尚数码产品、网络游戏比较感兴趣，还担当了《魔兽世界》北美服务器上一个公会的副会长，当然，这个公会上的玩家也多数来自国内，Jerry张负责帮公会的一些玩家利用信用卡充值。北美服务器更新快，而且玩家素质相对较高，游戏环境比较公平，是该公会成员的普遍看法。这个暑假，Jerry张最大的心愿就是购买一部最新发售的3G iPhone手机，在采访的最后，Jerry张对本刊记者说：“《大众软件》何时能够推出电子版？这样，在大洋彼岸就不用为没有途径购买纸质的杂志阅读而发愁了。”





冷清 展会花絮

洛杉矶会展中心毗邻大名鼎鼎的斯台普斯体育馆——这里是NBA洛杉矶湖人队的主场。不过今年E3开幕时正值NBA的“暑假”，经过大半年的鏖战之后，这里的硝烟味已全部散尽，体育场周边地带看不到任何明显与篮球、NBA、科比·布莱恩特相关的东西。由于E3会议规模的压缩，在洛杉矶会展中心门口也没有明显与E3相关的标志物，空旷的门前没有一个人影，这里已不复几年前E3开幕时彩旗飘扬、人头攒动的景象，要不是一辆匆匆驶来的大越野车门上印着任天堂的标志，真以为走错了地方。

排队

排队，一向是洋人遵守秩序的典型事例，似乎他们从来不懂得“加塞儿”，也不会在排队时大声喧哗。本次E3会场的组织工作明显出了问题，公用演示厅里的会议不是“拖堂”就是“延迟”，疲惫不堪的各国记者在排队时也顾不得那许多礼仪。原本会场要求排成一列的队伍，总是迅速变成一个臃肿的纺锤形，聚集在中间的人干什么的都有，热闹程度不亚于国内的菜市场，认识不认识的迅速组成一个个聊天小团体，有些甚至够打两桌麻将的。这些小团体只要打声招呼就可以随意加入，插队也成了理所当然的。有趣的是这些聊天团体中有一些老兄明显体力不济，不时有人离开队伍，坐在旁边的地板上开始发呆。

没地方坐

可能是受到关注程度过高，许多著名厂商的会议现场都人满为患，不少记者不得不贴在墙边站着看，站累的就坐在地板上听，差一点就要用“挂票”了。后来现场不得不限制进场人数，外面的人必须等到有提前退场的人出来才能进去，而且是出来一个进去一个，想要混水摸鱼？门口并肩站着两个和门板一样宽的大叔，想从他们中间挤过去的人估计还没出生呢。

坐着打天下第一

这位老兄可是非常厉害，每每在会场中看到他时，都是抱着笔记本电脑在墙根席地而坐，昂着脑袋，扭着身子，不断变换角度，试图从前面站立者的腿缝中看到一丝台上的光景，同时双手在键盘上左右飞舞，一刻也没有停过。一场会议少说40分钟，大部分都在一个半小时左右，我从来就没见他站起来活动过，会议结束时便一跃而起，丝毫没有腿脚麻木的迹象，这份“坐功”着实令人钦佩。

卡拉OK二人组

今年的E3音乐类游戏大行其道，在迪斯尼的展位上，这款带有真人MTV的唱歌游戏引起许多MM的兴趣。有两个女孩抱着麦克风整整唱了一下午，一曲接一曲，对旁观者的试唱要求熟视无睹，丝毫没有让位的意思，观众们只好转移到其他展台。没想到第二天下午还是这两个女孩在唱，看来前一天还没唱过瘾，依旧还是一副“麦霸”的架势。也许是了解到两位“麦霸”的耐力，这次旁边没有人等着试唱了。

摇滚乐队

除了那些备受关注的大作，ROCKBAND的展台一直人满为患，这是一款类似《吉他英雄》的游戏，来自世界各地的记者，不论认识不认识，纷纷临时组成小型乐队一展身手。有些人唱到忘情时，颇具摇滚明星的“范儿”，甚至还有MM参与进来，可别小看她，据笔者观察，她的演奏水平相当了得。

章鱼控制器



在E3 Showcase的角落里，笔者发现了一个奇怪的东西，看起来像个小型的章鱼怪模型。厂家的演示人员利用它来玩各种动作游戏，看起来控制效果还不错，可以让Xbox玩家体验到类似Wii的感觉，就是不知道这个东西什么时候能够普及。

机械怪人现场大破坏，中国记者奋勇平骚乱



好吧，其实前面的内容都很无聊，本届E3最大的新闻是一位观众突然变身成恐怖的机械怪人，大闹会场，一时间鸡飞狗跳，哭爹叫娘……就在现场一片骚乱时，本刊记者奋勇上前，在亲切友好的气氛下对机械怪人进行说服教育，最终将一场大祸消弭于无形。事后本刊记者饼河获悉，机械怪人的出现与一家制作道具的公司有关，他们利用最新开发的伪装技术，在现场将一名无辜的中国记者瞬间改造成张牙舞爪的机械人。作为中国大陆唯一受邀的媒体，本刊派出的两名记者在此次突发事件中表现极为勇猛，冒着极大危险拍下机械怪人变身的照片，Artec同志更是拿出天大的勇气变身成机械怪人……


说实话，参观一次这样的展会可真是累坏了

繁华年代

你还想看到什么？

每次出发前往上海报道ChinaJoy展会之前，我们都会这样问自己。

是最新的游戏大作？

是性感火辣的展台Showgirl？

是游戏行业风云人物的挥斥方遒？

这些对我们来说都不算什么新鲜的东西，在过去的几年里，ChinaJoy一直是以这样的面目繁荣昌盛地展示于世人面前。

但在一派歌舞升平的景象背后，内里的真实却需要几个月乃至几年之后才会沉淀出来。

我们记得2005年，《魔兽世界》带来的震撼与轰动，以及引进作品由韩国转向欧美的风向变化。

我们记得2006年，《激战GW》《奇迹世界》《暗黑之门》等作品的扎堆登场，盛宣鸣在黄浦江宣称《大航海时代Online》的意气风发，网易宣布“精品大作”《天下贰》即将推出时的忐忑与激动。当然还有丁贝莉，这个原本默默无闻的女孩一夜成名，让游戏再次承载了更多原本不具备的东西。

我们记得2007年，史玉柱终于扬眉吐气，以现场最大的展台宣告了他饱受争议的“免费游戏”战略大获全胜。与此同时我的同事在几公里之外的上海软星挥汗如雨抢《仙剑奇侠传三》的攻略，而工作人员端来简单的盒饭，所有人一起无差别分享。几个月后，曾经带着梦想与尊严默默拼搏6年的上海软星诸君，挥手告别了“仙剑”系列，默默消失于上海滩璀璨的灯火间。



排队的人很多，但真正玩游戏的人很少

于是在2008年，尽管我们再次看到“腰肢与大腿齐飞，舞娘与和尚争色”的情景，看到一个又一个的风云人物走马灯一般上上下下，看到一款又一款号称“民族原创、大作精品”的游戏在展台上用CG、音响和礼品掀起沸腾的人气。可是我们知道，这仍旧只是个景而已，几个月乃至几年之后，能留下来的固然是有道高人，不过也同样有一些真正怀揣理想的游戏制作者不甘离去（当然浑水摸鱼被扎了脚的更多）。

这就是资本年代的中国游戏行业，短短3天的秀场，却浓缩了业界所有的精华与糟粕。野心、梦想、贪婪、勇气、理智、豪情……混杂在一起，恰如上海滩绚烂的灯火，五光十色，让人沉醉。

但我们还是需要将目光聚集在秀场的舞台上，尝试用我们自己的智慧和眼光，追踪那些激情与欲望的走向。至于他们最后要去向何方，我们只能等待时间的检验。

面对这些喧嚣和美景，大家准备好了么？

九城隆重公布新作《王者世界》

2008年7月17日，上海九城在ChinaJoy现场召开发布会，第九城市总裁陈晓薇与Ndoors首席执行官赵诚愿共同对外界宣布，备受关注的新作Atlantica中文正式名称为《王者世界》。在中文名揭晓之后的致辞中，第九城市与Ndoors均充分表示了对《王者世界》在中国市场前景的看好，陈晓薇女士还向在场的所有媒体记者阐述了《王者世界》的中文名含义：“《王者世界》作为一款具有多项创新模式的网游大作，是第九城市精品游戏路线的重要一步。‘王者’，既寓意玩家将要在游戏中享受到的胜利和乐趣，也是对第九城市在中国网游行业中的地位的肯定。而作为第九城市第三款以‘世界’命名的网络游戏，它将再创业界辉煌。”而Ndoors首席执行官赵诚愿先生则表示：“我们非常高兴能和第九城市合作，最终将《王者世界》献给中国的玩家。《王者世界》作为在韩国市场非常成功的一款产品，在韩国和欧美都具有很高的口碑和美誉度。现在，《王者世界》登陆中国，我们对游戏在中国大陆的前景充满信心。”



九城发布新作的中文名称

掌舵人由朱骏变为陈晓薇究竟会给九城带来怎样的变化，这是与会众人关心的焦点。陈晓薇除了盛赞一番朱骏识人用人的能力外，也表示其上任后会实施九城的游戏国际化和自主研发战略。由于九城最早是从引进代理国外游戏作品起家，长期以来一直被认为是一家代理公司，未来陈晓薇将着力布置资源，将九城打造为一家代理引进和自行研发

并重的企业。据陈晓薇在会议上透露，九城已经拥有200人的研发团队，同时还将有5款以上自主研发的网游产品准备上线。最新一款即将与公众见面的游戏是《名将三国》，在ChinaJoy展会上也会亮相。随后记者在九城的展台对《名将三国》进行了试玩，感觉这是一款注重动作感，节奏明快的动作类游戏，有些类似于著名的街机游戏《吞食天地》，从特点上看倒也符合陈晓薇所宣称的“健康绿色”的游戏理念。这款游戏已经签订越南运营权，也将在未来投入海外运营。

发布会后，本刊记者就《王者世界》的进展情况采访了专门负责该游戏汉化和运营业务的副总裁林阜民，对于游戏的汉化进度，林阜民表示已经接近完成，目前只是在对一些细节进行核对。但针对中国市场所特有的“防沉迷系统”的调整还尚未完成，因此虽然目前游戏已经基本达到了可玩的程度，但还不宜与公众见面。预计开放测试将于奥运后展开。


“美女总裁”陈晓薇现场说明九城的未来发展战略

金山副总邹涛夜谈未来战略


在游戏行业打拼多年的邹涛非常清楚金山的优势和不足

又是一年一度的ChinaJoy中国游戏盛会，金山每年都带着“剑网3”出现在展台上。同样的是研发团队对于剑侠系列的执着，和玩家对于“剑网3”的期待，而不一样的是“剑网3”每一年都在改进，每一年的感觉都不一样。7月18日晚8点，金山游戏业务副总邹涛与本刊记者夜谈良久，详细阐释了金山近期的游戏业务布局和理念。

大众软件： *信用卡模式实行一段时间以来效果如何？今后将做哪些调整？*

邹涛： 现在的效果来看非常良好，在信用卡模式整体规划上实行的是3个阶段，目前尚处在第一阶段。信用卡模式不只是玩家先使用后付款的一种表现形式，随着使用阶段的深入，我们要将网游信用卡模式做到和现实信用卡一样的效果，金山会一直往这个方向推行下去。

大众软件： *如果有的玩家只是花了几十块钱却消费了上千块并没有偿还这部分金额而删号是否会引发问题？*

邹涛： 这正是我们要带给玩家的权利，消费了却不想要，这完全没问题，用不着删号来逃避责任。如果玩家消费了某件装备，使用了一段时间却没有偿还这笔款项，说明他对这个物品不满意可以选择不付费，物品过期后也无法继续使用，玩家无需通过删号来逃避责任，我们希望玩家消费得心甘情愿。

大众软件： *在收费模式上，你认为时间和道具收费两种模式哪种更好？“剑网3”到底会采用哪种收费模式？*

邹涛： 游戏能够受到玩家欢迎并非是收费模式决定的，而取决于游戏本身的品质，时间收费模式的《魔兽世界》《梦幻西游》依然非常成功足以说明这个问题，金山运营的游戏现在也还有点卡和包月收费的。一款游戏到底是该采用时间还是道具收费，市场大环境有一定影响，自身的品质和特点也决定收费方式的因素。“剑网3”研发了好几年，收费方式到现在也讨论了两年时间了，不过到目前仍然没有定论，不方便透露。

蓝港王峰：我们的计划是3年内上市

2008年7月17日第六届中国国际数码互动娱乐产业展览会在上海隆重开幕，首次参展的蓝港在线（北京）科技有限公司在上海陆家嘴世纪酒店召开了媒体交流会。蓝港首席执行官（CEO）王峰做了“蓝港游戏之路”主题发言，阐述了第三代网游企业发展现状、目前蓝港运营状况及人才与合作等相关问题，并首次展示了其自主研发的《热血西游》《佣兵天下》《夺宝兵团》等网游产品。王峰首先表示了对所有人的感谢之情，在蓝港创立的一年多的时间里，公司的发展与两次融资十分顺利，对此他本次是“带着一颗感激的心，要感谢所有帮助蓝港的朋友，感谢所有关注蓝港的媒体，感谢所有支持蓝港的员工，同时还要感谢上天，让自己拥有这样一个丰富的人生经历。”

王峰表示到目前为止，蓝港旗下已拥有5款网游产品，题材涵盖2D、3D、回合制、ARPG以及休闲游戏等多种类型。除蓝港开山之作《倚天剑与屠龙刀》外，今年9月，蓝港代理运营的第二款网游大作《问鼎》也将推向市场。另外，蓝港在线自主研发的大型玄幻战争题材网络游戏《佣兵天下》可能将在08年底展开小规模的封闭测试，2009年正式上线，同时，蓝港自主研发的首款网游《热血西游》也定于09年年初面世，闯关、寻宝主题休闲类网游《夺宝兵团》也将于2009年底上线。对于业界传言的“蓝港争夺《巫妖王之怒》未果”之事，王峰用“只对实现了事情给说法”的回答避而不谈。



对于未来的发展，王峰充满了信心

谈到新网游的目标，王峰认为《新倚天剑与屠龙刀》有望突破10万人在线的目标，而《问鼎》这款产品继承了《问道》核心团队的技术和创意，具体有多大市场潜力还不能确定，所以暂时不会对《问鼎》这款产品定一个目标上限。蓝港如今的成就使王峰对未来充满信心：“未来1年，蓝港在线至少发行5款网游，公司计划在3年内上市，年营收至少要做到10亿元，利润达5亿，公司市场价值至少突破100亿元。”

维莱科技：我们相信能复制当年的“传奇”



维莱科技总经理龚金晶

网页游戏是目前行业关注的热点，本次ChinaJoy展会上的网页游戏论坛也引来了行业内外人士的高度瞩目，以《部落战争》等游戏迅速在国内崛起的上海维莱科技是其中的焦点之一。2008年7月18日，维莱科技总经理龚金晶在喧闹的展会现场接受了本刊记者的专访。首先他向记者介绍了近期的业务拓展计划，除了已经在市场上运营并且获得成功的《部落战争》（Travian）、《银河帝国》（Ogame）、《音乐情人》（Popomundo）等游戏之外，维莱科技还将代理嘟牛网自主研发的网页游戏《七龙纪》，开辟出一个全新的独立服务器“薇拉《七龙纪》”，这也是维莱科技打造自有游戏运营平台“薇拉平台”的重要步骤之一。此外维莱科技自主研发的第一款网页游戏也将在不久之后投入运营，彻底走上引进和自主研发并重的均衡发展道路。

平台化，或者说社区化，是目前各个游戏企业都非常重视的一个举措。就在网页游戏领域，51wan也早已宣布过类似的战略，而百度也与盛大、51wan合作开发了类似的平台，那么薇拉平台有何不同之处呢？面对记者的提问，龚金晶表示，每个企业都有独特的环境和资源，因此平台化这个趋势虽然受到大家的共同认同，但各自的理念和举措还是有区别的。根据龚金晶的解释，平台化的想法在维莱科技成立之初就已经形成，目前薇拉的首页只是社区的一部分，还不够丰富，薇拉大平台的策划和各类功能实现是企业下阶段最重要的任务，整合游戏用户资源，转化单一游戏用户为平台用户，以平台社区的概念粘着用户，最终将平台用户转化为各游戏用户。维莱科技的长处在于网页技术的细节整合，可以在页面运营上发挥出更多优势。例如最近公司就尝试与业界流行的游戏内置广告合作，在自己的游戏和平台上置入一些广告，未来还可能在此领域有更多动作。

对于外界传说纷纭的维莱科技与盛大网络的关系，龚金晶坦诚表示，和盛大一直在接触中，双方在很多方面达成了共识，目前和盛大的风云计划在进行深入的接触。龚金晶很自信地说，在网页游戏领域，维莱科技有足够的实力能再现当年盛大的传奇。

史玉柱的“回头路”



史玉柱承认巨人的运营策略需要与时俱进

2008年7月19日，巨人网络于ChinaJoy展会现场召开发布会宣布，即将推出《征途怀旧版》，回到2007年之前的版本，取消80%“开箱子”等金币道具的出售，这意味着史玉柱将反思由他掀起的“道具收费”运营模式的思路。对于为何推出这一怀旧版本，史玉柱坦陈，这是巨人网络正在进行的商业模式探索的重要一步。此前在ChinaJoy高峰论坛上，史玉柱曾表示，按道具收费的商业模式即将式微，网游的高速增长期将结束。发布会上史玉柱再次重申了这一观点，他认为，仔细观察，在过去3年里，网游业取得了60%～70%的高速增长，但高速增长的都是按道具收费的网游企业，新推出的、按时间点卡来收费的网游没有一部是成功的。目前，90%的玩家都在玩按道具收费的游戏，对这一现实，史玉柱称，巨人网络正在考虑调整商业模式，并在今年7月初宣布对《征途》进行整改。此次怀旧版是商业模式调整的尝试之一，而现在，巨人也正在同51.com的团队进行深度沟通，以期通过合作找到合适的商业模式。对于此次的怀旧版，巨人网络提出了这样的口号：“怀旧版比过去的版本更便宜。”取消了获取暴利的“开箱子”等收费项目，史玉柱的这一举措也被质疑将会不利于巨人的盈利。但史玉柱对此并不表示担心，他认为在推出这一版本前，巨人网络经过大规模调研后，认为推出怀旧版的影响微乎其微，因为《征途》具有较强的粘性，社区化更加成熟，相信会有很多人留在《征途》。另外史玉柱也认为，曾经玩过《征途》的玩家有3100万人，一旦吸引其中的部分玩家返回，即使人均消费低，也足以增加整体收入。事实上这不是史玉柱第一次在道具收费模式上走回头路，2007年巨人网络就已宣布推出“时间区”，开辟出专门的点卡收费服务器，取消道具收费运营模式。这一次的怀旧版，不过是时间区的进一步扩展，但对于运营中的《巨人》，史玉柱并未表示会采取类似的举措。

上海悠游携手游戏新干线



在发布会上，悠游网方面介绍了该公司新的游戏情况

上海悠游网软件有限公司携手代理公司游戏新干线科技（北京）有限公司，在第六届ChinaJoy展会上同步举办了年度媒体见面会，联合公布了2008年下半年即将曝光的游戏大作，分别为具有单机版游戏基础可爱风格的《炎龙骑士团Online》、满足玩家PK动力的《十二之天贰》、网络小说点阅率超过1亿的《飘邈之旅》、拥有精致有趣卡片战斗系统的ORKA Online。这四款大作一举囊括2D与3D游戏平台，且拥有时下最火热的可爱、PK武侠、修真玄幻、战斗策略题材，将使悠游网营运平台产品线更加丰富多样，预期将可满足中国玩家的喜爱。游戏新干线营运长林荣一在会上表示，游戏新干线在台港澳地区经营了一共超过20款在线游戏，营运规模数一数二。新干线营运平台今年将以“蜘蛛网盆地型”策略模式，并结合悠游网的营运资源，推出多款不同题材的网络游戏，扩大对外商务合作，强调一级城市的广度，二三级城市的深度。上海计凯斯软件（Gigassoft）副总经理徐孝挺及《飘邈之旅》网络小说作者萧潜也出席了本次会议。

美色地带

我知道很多人就等着看这个呢……


ZOL的展台模特丝毫不逊于其他的游戏美眉


看车还是看我，你自己选


据说这是貂蝉的造型


巨人网络的前台接待MM酷似林志玲


这档次的Cosplay真叫上等


沙滩美女真辛苦，空调可太凉了


2007搜狐展台最火的模特今年转会到了金山



“美色与暴力”永远都是最吸引眼球的


这是第一天，我还笑得出来，后两天可就忙啦


久游网的赛车游戏里可没有这样的美女



盛大网络的56个美女列阵，排场惊人


来晚了，钢管舞刚刚结束


镜头总对着我拍，有完没完？给你个鬼脸看


神似写真女优莉亚·迪桑的红衣MM


ChinaJoy捧出的第一个草根明星丁贝莉，本届也到场了


这是……传说中的女特务？


只有这个角落，我们可以忘掉香车美女和各色纪念品，单纯享受游戏的快乐

2008，E3与ChinaJoy的隔岸对垒


用Wii玩格斗，男女彻底平等

E32008关键词 变革 背叛 小成本

2008年对于游戏产业而言，正处于一个悄然变革的时期。自2006年后三大主机的相继问世燃起商战烽火之后，到2008年，从日美欧三大市场的销售数据来看，Wii似乎取得阶段性胜利，游戏机市场的格局也变化为Wii（非核心玩家）+PS3 Xbox360（核心玩家二选一）的组合局面。相对于中国国内网络游戏的兴起，在本届E3 PC单机游戏及PC网络游戏依然处于较为尴尬的地位，相反，包括Wii、Xbox360、PS3等主机大行其道的同时，今年也都不约而同把网络虚拟社区服务当作一个主机宣传的卖点。当日本玩家纷纷指责"最终幻想"系列多平台的"背叛"行径时，另一个客观存在的事实是：游戏主机的商战已经使第三方开发商不得不考虑如何为高昂的开发成本买单，于是乎，CAPCOM的"全平台制霸策略"样本示范效应同样影响了今年SE高层的抉择——游戏研发的高昂成本是每一个厂商都需面对的问题。于是，2008 E3的展示游戏中，以休闲、益智、音乐模拟为主的小成本游戏、掌机游戏数量有了较大幅度提升，知名游戏也依靠名称后不断增加的数字来延续"续作效应"，在"创新停滞"的指责和商业利益间保持着微妙的平衡。E3 2008，在略为沉闷的行业氛围中，其展会形式、影响力也受到了各方的质疑，2008，游戏行业在转型，E3也在转型。


索尼北美总裁在发布会现场演讲

E3看什么？

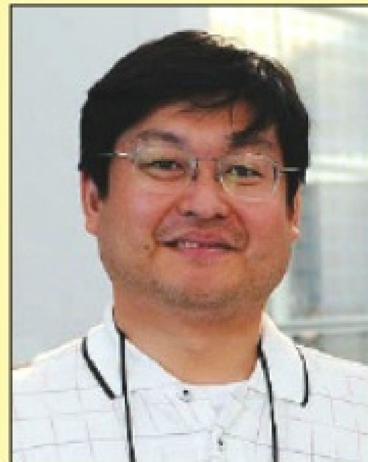
一位业内的朋友戏称，如果按照目前的情况发展下去，未来的ChinaJoy似乎有演变为China Showgirl Joy的趋势。当然这位朋友的言谈间有玩笑的成分在内，但国内展会游戏产品本身普遍缺乏吸引力，导致参展商家竞相以广告、美女等营销手段来吸引眼球，也是不争事实。相对于那些以展示曼妙身材的游戏展会而言，E3的重点显然不是展台本身，而是游戏产品本身以及业内重要的商务会议。我想，展厅内看到的步履匆忙的岩田聪绝对不会把目光长久停留在Showgirl的身上。商务洽谈以及厂商首次公布的各种游戏机硬件信息、游戏产品信息、各种会议，都使得E3被业内称为"未来一年游戏产业布局的预演"，可以说，近10年来，游戏业内几乎最重要的消息发布都不约而同选择了E3。即便E3已转型为业内的关门会议，但缺少了公众的E3依然没有丧失其原有本质，相比TGS（东京电玩展）比较浓厚的本土风格而言，E3的举办恰恰为欧美和日本等一线游戏厂商提供了一个交流窗口。


不对公众开放，没人来抢，正好玩个够

E3展会的借鉴之处

E3多年来完备的细节和良好的服务质量一直为国内媒体同行所推崇，耐心敬业的游戏试玩讲解员，贴心的摆渡Bus，媒体中心内提供的网络服务及免费饮料等，从网络注册到参展试玩游戏，你看到的是一个真正服务于参展观众的展会。

日本知名游戏评论人、立命馆大学助教授中村彰宪眼中的E3与ChinaJoy


关注中国游戏产业发展的日本友人中村彰宪

今年，我有幸参加了E3与ChinaJoy两大展会（编注：在洛杉矶参加了2天E3之后，中村教授直飞上海参加ChinaJoy），应《大众软件》的邀请，来谈谈我的看法。整个过程给我的感觉是，ChinaJoy好像以前的E3，而E3变成了好莱坞式的发布会。我认为，ChinaJoy这几年是在迅速发展的，成为亚洲最重要的两大游戏展会之一（另一个是TGS）。我看到中国国内很多网络游戏运营公司都把ChinaJoy作为最重要的信息发布地点，比如本次我拜访时，巨人网络正在开发布会。同时，ChinaJoy对玩家而言也是最重要的展会之一，选择在暑假的时候开，会为年轻玩家留下一个很好的记忆——看展会，参加Cosplay是他们渡过暑假生活最好的选择之一。据我了解，ChinaJoy的主办方也曾多次拜访、观看过E3及TGS等国外知名展会，这些展会上的可取之处都被很好地借鉴在ChinaJoy上。相比之下，本年度E3规模缩小后的效果并没有提高，令我最为担忧的是，欧美游戏公司的重要发布会变得像好莱坞一样，公众是无法参与到展会中的（媒体也仅仅是接到ESA邀请的才可以）。以前游戏公司会根据游戏内容布设展台来突出游戏的主题，但今年的E3，因为会场规模有限，游戏开发商无法做到对游戏产品的推动。当然，被邀请的媒体也会不遗余力地介绍发布会内容、试玩游戏的印象等。如果这样的情况继续下去，玩家与游戏公司的隔绝才是最严重的问题。EA Sport的负责人Peter Moore在自己的Blog上提到，从成功的E3来看，公众和玩家的参与非常重要，因为游戏本身就是一种交互式的东西，因此，类似于好莱坞式的闭门发布会不会在游戏产业中有良好的效果。我很赞同他的观点，我也希望E3可以恢复为2006年以前的展出方式，同时，我恭喜ChinaJoy的主办方，以后，游戏娱乐在中国一定还会有更好的发展。如果ChinaJoy可以维持目前现有的展出质量，今后它会成为中国玩家夏天最好的纪念。

ChinaJoy关键词 回归、原创、资本

相对于IT行业的其他领域来说，游戏行业可以说算是相当务实。虽然总有些被过分关注的噱头出现，但最后能落到实处的举措却很多。从早几年的免费游戏风潮，到现在网页游戏热浪，以及其间夹杂的“异业合作”“内置广告”等热点，虽然有炒作之嫌，但其中的商机却是非常实在的。也已有很多人用成功证明了这些热点并非是毫无意义的起哄，因此虽然口号喊得不少，但高峰论坛和展台的热闹多少也体现了中国游戏行业的一些走向。



这个展台，不知道是什么游戏，门庭若市


久游网虽然近来深陷种种争议，但是展台上依然光鲜亮丽

回归是本届展会给我们的最大观感。相对于前两年对大型MMORPG对道具收费模式的穷追猛打全力开发，今年的展会上各个游戏企业的老总都表示需要对这两年的发展策略进行反思，极大提高游戏粘性的道具收费模式和大型MMORPG游戏带来的收益是巨大的，但带来的争议和社会负面影响也让人难以回避。无论是将“免费游戏”发扬光大的巨人，还是采用“双轨制运营”的金山，以及历经波折的久游网，都不同程度地表示需要检讨以往几年中的一些经营策略。降低游戏的粘性和强度，让游戏回归轻松娱乐的本质，这个观点正在得到越来越多行业人士的赞同。

原创的口号喊了很多年，但从未有今年体现得这么明显。就连一向以代理引进“精品大作”为主要战略的上海九城，也表示今后将在自行研发上加大力度，改变过分倚重引进游戏的局面。引进游戏带来的风波一向不少，但是这两年却有了一些变化。从前的争议主要集中在游戏品质、中外运营方的合作模式、收益分成等问题上，而现在则更多的来自于游戏之外的暗战。如此背景下，将命运掌控在自己手中无疑是大家公认的最佳选择。只是在高强度、快节奏的游戏行业竞争中，真正能沉住气埋头研发几年的企业其实并不多，更多的是换个瓶子装老酒，或者干脆搭个顺风车。因此在原创口号喊得震天响的同时，不少国产“原创游戏”被指责大量抄袭国外同行作品，如此景象却也让我们无可奈何。这已经成了“一道亮丽的常年风景线”了。

资本，马克思说它是万恶之源，可惜如今的中国网络游戏行业已经离不开这个天使与恶魔混杂的东西了。无论是资本高手史玉柱，还是苦熬多年的金山求伯君，乃至更多新进入这个行业的后来者，都表示中国网络游戏行业的门槛在提高，最显著的表现就是资本的门槛。行业人才的稀缺、薪酬的水涨船高、初期市场推广的劳而无功，使得网络游戏开发越来越走向富者的博弈。如今快速获得成功的捷径莫过于提出一个大致的策划方案和团队框架，再寻找有资本实力的大企业接受招安。只是历经资本筛选之后，还有多少不从众、有想法的新作品新团队能浮出水面呢？从暴雪到巨人，从id到上海软星，我们其实差不多看到了答案。

ChinaJoy看什么

相对于国外游戏展会已经对展台布置、灯光音响、Showgirl做出比较严格规定的背景下，我们的ChinaJoy展会却还停留在“美色拉人气、音响轰对手”的阶段，而这也让原本包含了一些有价值信息的论坛和会议变得黯淡无光。面对三点式钢管舞和上百分贝劲歌的诱惑和骚扰，有多少人能静下心来听听行业领导者都讲了些什么呢？多数人只是将目光停留在那些胸部、大腿和纪念品上。不信去看看所谓的“全民报道”吧，有多少文字和图片是拒绝了胸部和大腿的诱惑而将目光对准游戏本身？唯一值得庆幸的是，2008年在展台上我们还是看到一些颇有创意的新游戏，虽然这些作品仍旧青涩，但总比没有好。而诸多企业对自身运营策略得失的反思，更是让我们看到行业健康可持续发展的希望。

中国的商业缺乏服务意识。在ChinaJoy这样一个3天内聚集诸多财富、名利、美色、玩乐诱惑的场合，这种服务意识的匮乏体现得更加明显。过大的展台和过窄的走道、不合理的参观路线设置、缺乏足够的饮食服务设施、慢若龟速还时断时续的网络服务，当然还有轰死人不偿命的音响以及貌似严格实际宽松的安检设置，这一切都在告诉我们，ChinaJoy还很年轻，还有很多缺点，需要慢慢改……

只是，需要改到什么时候呢？

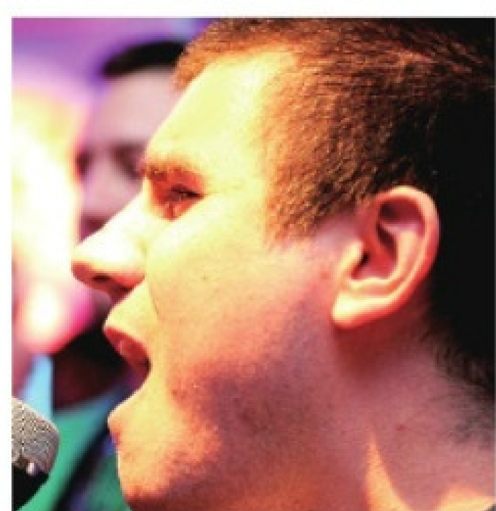


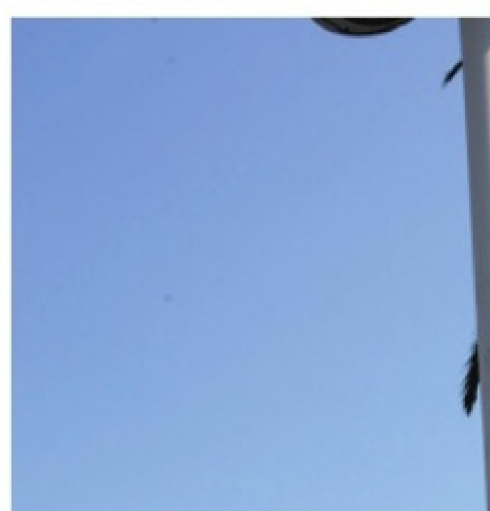


豪门剩筵

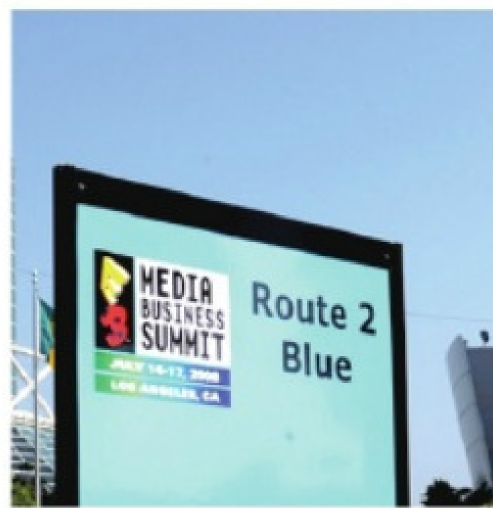
E3 2008《大众软件》最关注的11款PC游戏

■策划 本刊编辑部　执笔 蚕宝宝、大漠小虾、坏老黑、黑色圣石、LracxF
























缺少了全球第一大游戏发行商Activision Blizzard的光临，2008年的E3展会不折不扣是一桌豪门离开之后的“剩”筵。但只要还有微软的雄心壮志，有EA和Ubisoft这样欲走还留的厂商作为支撑，E3就还是全世界游戏迷瞩目的焦点。在这里，我们将为各位读者带来《大众软件》所关注的11款PC游戏的介绍。我们在现场关注的这些游戏，也是未来1年即将光临你的硬盘的最具水准的PC Game。

寓言II 当坏蛋就是好……

★邪恶路线E3重点演示★开发首脑Peter Molyneux独家专访

●动作角色扮演●Lionhead Studios●Microsoft Game Studios●上市日期未定



在E3首日的微软发布会上，Lionhead的创始人Peter Molyneux宣布：“《寓言II》已经制作完成，预计10月发售。”当然这指的是Xbox 360版，虽然微软现在否认有PC版，但按前作的作法，PC版可能会在一年后上市。展会期间，Peter向记者透露了一些从未公布的消息，并提供了游戏的试玩。

和前作一样，这款游戏很对不起那个港台化的中文名称——《神鬼寓言》，因为续作中没有“神”也没有“鬼”，唱主角的依旧是善与恶——主角将如前作一样面临善恶道德路线的选择。之前的动画和截图中所展现的都是明亮的场景和阳光的主角，而这次Peter则带大家踏入一个阴暗的世界——不得不说，Peter本人就是个热衷于在游戏中选择邪恶路线的家伙。游戏一开始，玩家会遇见一个特别闹心的吟游诗人，你每到一个主城他就如影随行地跟在身后絮叨个不停，也不忘把鸡毛蒜皮的小事编成歌儿唱。Peter的作法就是：把他引到一个桥下然后一刀结果了他——世界从此清静了。

无论什么阵营，狗狗都是你最忠实的伙伴

但Peter的这个举动并没有取得想象中的暗杀效果——城里响起了警报，Peter控制的角色被逮捕了。这时玩家有3个选择：乖乖交纳500元的罚款、拒捕并和守卫干上一架或参加公众服务。拒捕会让你成为一名通缉犯，而参加公众服务则会开启一些分支任务，比如清理郊外的一处地精营地。


新作中同样十分重视魔法效果

事实上，游戏中的恶趣味比你想象中多。我们知道这代游戏中是可以结婚的，但如果你冷落甚至殴打自己的老婆，你会发现有个人影经常在自己家周围窜来窜去——如果你不在乎她，她就会在别的地方寻求慰籍。严重的话，老婆还会提出离婚，这意味着玩家在游戏中所得的一半也随之而去。这时有记者问：“如果在离婚前先把她杀了是否就会容易得多呢？”Peter戏称，这就是《寓言II》真实度的一个表现。但这还不是最残酷的，你有没有试过把球扔到栅栏之外，然后“欣赏”你的狗狗无论怎么试图撞破栅栏，却始终拿不着它的宝贝玩具的可怜样？啊！Peter，你实在太招人恨了！

·来自E3的试玩体验·

微软展台的试玩版刚好展示了游戏黑暗的一面。玩家操控的主角身披黑色长袍，背挎一把来复枪和一支单手剑，俨然一副邪恶阵营的战斗法师模样。对了，还有本作新增的亮点——狗狗，也受主人的影响变成了一只充满地狱气息的恶魔猎犬。试玩版的场景是雾气弥漫的墓地，刚踏入这片不祥之地就有一群盗墓贼向你冲来。在他们尚未近身时，忠实的狗狗就率先冲了上去，主角则从容优雅地放了一个华丽的范围魔法，那些离你最近的倒霉家伙立刻灰飞烟灭，然后可以用强力的爆炸型单体魔法牵制远处的敌人。现在，敌人的战斗力已被大幅削弱，拔出单手剑来一番无双乱舞，最后用来复枪解决逃跑的敌人就行了。整个战斗过程流畅自然，魔法效果极具魄力。试玩版中我们甚至见到了一种类似“子弹时间”的法术，施放后敌人立刻陷入慢动作状态，期间玩家可轻易地连续击破多个敌人，爽快度很好。

玩家仍可选择善恶两条路线，图为现场试玩


类似“子弹时间”的强力魔法令人印象深刻

从试玩来看，《寓言II》在战斗上吸纳了日式ACT的精华，也保持了美式RPG的真实度和开放性。再加上唯美的童话场景、可选性别的主角以及前作的口碑，相信会是一款受欢迎的热卖型作品。最后要说的是，老婆可以不要，路人可以欺负，但还是善待你的狗狗吧，开发者暗示，它将是伴随你成长并与你并肩作战的最亲密朋友。

·本刊记者独家专访《寓言Ⅱ》首席设计师Peter Molyneux·

■本刊记者美国洛杉矶报道 摄影 Artec

英国知名游戏制作人Peter Molyneux，2004年获得英国女王授予的“不列颠帝国勋章”中的“官员勋章”，是游戏界获此殊荣的第一人。他也是牛蛙和Lionhead Studios的创办人之一，制作过《上帝也疯狂》《地下城守护者》《魔法飞毯》《黑与白》等极具创意的游戏。

大众软件（以下简称为D）：*在你制作的众多在游戏中，一直把“善恶”的道德理念作为思想基础，请问这是你的偏好吗？在《寓言Ⅱ》中，这方面有哪些变化？*

Peter Molyneux（以下简称为P）：我不是一个哲学家（笑），但我喜欢通过这些设计为游戏的玩法带来改变。《寓言Ⅱ》同上一代相似，更强调善恶路线选择对你的变化和影响。如果你是一个友善的人，除了你的外貌有明显变化，NPC对你的态度也有明显的不同。按照我们的思路，本想在游戏中设计一种可以掩饰人真实面貌的面具，这样，其他人无法通过对你外表的第一印象进行判断，从而增加游戏的可玩性，但由于游戏的系统太过庞大复杂，最终舍弃了面具的设计。

Peter Molyneux（右一）耐心地听取本刊记者的提问

D：*关于游戏的自由度，与前代相比有哪些改变？*

P：游戏的世界变大了，玩家在游戏中更加自由，多线性的情节将使游戏的自由度更高，我想这是一个突出的变化。APRG的战斗方式也会有所改进，使玩家更容易上手。不同于以往的RPG，这款游戏中通过任务可能只会得到荣誉而无法获得金钱，这就要求玩家在游戏中找工作赚钱。自由度还体现在约会、结婚生子，甚至对自己的某些取向进行选择，比如同性恋或异性恋等。包括刚才我演示的那条狗，它甚至可以利用嗅觉对目标进行分辨。



Peter正耐心地介绍游戏，屏幕上显示的是世界地图

D：*看到你刚才的演示和介绍，感觉这款游戏有点网络游戏的意味，比如一个增强的虚拟社会，这会不会减少一款APRG的战斗乐趣？游戏何时会发售PC版？我们很喜欢《黑与白》《地下城守护者》这两个系列，今后还能玩到它们的续作吗？*

P：不会的，战斗依然是游戏的重点之一，战斗也是极具变化的，你不必担心重心发生转移。PC版目前还不得而知。关于《黑与白》和《地下城守护者》（Peter耸了耸肩膀，一副茫然的样子）……感谢你以及《大众软件》读者对它们的厚爱。


采访结束后，Peter愉快地与本刊记者合影留念

起源计划 恐惧依旧，F.E.A.R.依旧……

★不仅压抑，还提升爽快度★新的能量武器与个人机甲

●射击●Monolith●Warner Bros. Interactive Entertainment●2008年第四季度



融恐怖游戏的压抑感和FPS游戏的爽快感于一体的F.E.A.R.，因制作组Monolith被华纳兄弟收购后的版权问题，续作只能冠以新名称，好在原作的世界观和人物关系保留了下来。《起源计划》的故事发生在前作结尾前30分钟，玩家扮演德尔塔特种兵Michael Becket去抓捕异能研究阴谋的幕后黑手——Genevieve Aristide，而此时的“小贞子”Alma也从地下实验室中冲出，更大的危机等待着新任主角去解决。

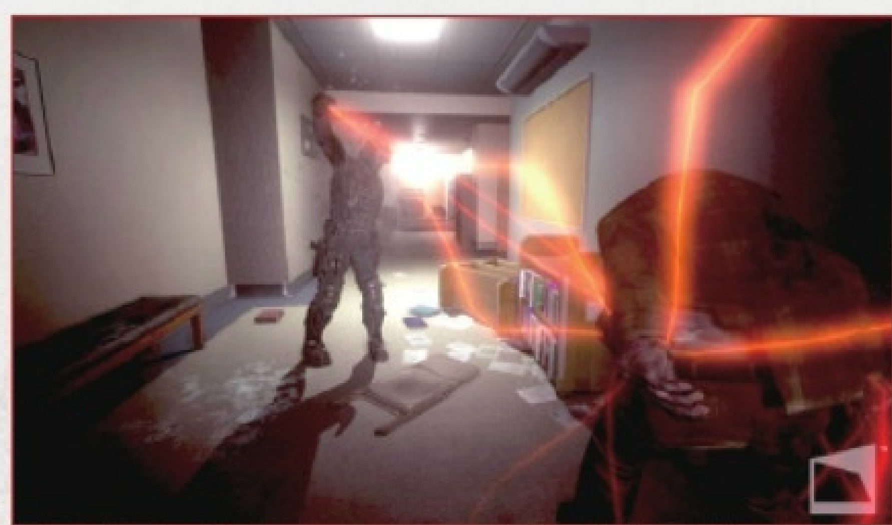
与F.E.A.R.不同的是，华纳兄弟认为，《起源计划》应以游戏机为主力平台推出，因此游戏强化了其“爽快度”的设计，包括简化射击难度、增加火爆场面等方面的改进，均是从这一角度出发的。相信痴迷于前作氛围的玩家，一定能够在“更大、更强、更恶”（《战争机器2》宣传语）的游戏氛围中再次收获颤抖与激情的双重体验。

此次E3上展示的《起源计划》首先让人感到吃惊的是画风的转变，不再依靠前作的黑暗、压抑去营造幽闭恐怖感，而设计了更多明亮、宽敞的地区，甚至还有暖色调场景的出现。但从视频中的表现来看，这些看似养眼的做法并不会让玩家紧张的神经有任何放松。在一个看似温馨的大厅内，耳边忽然响起诡异的音乐，肉眼无法察觉的恶灵正在步


新作中“贞子”将继续前来纠缠

步逼近。地上起初只有时隐时现的血脚印，随着异灵登场，周围的场景也在像《寂静岭》系列的里世界那样迅速变异。总之，层出不穷的恐怖营造手法将等待着刚刚逃出前作梦魇的玩家们。

在动作层面上，本次的主角并不能像前作的Alma之子——Point Man那样将精神力作为武器，但却在另一方面作出了补偿。主角特种兵的身份赋予了他更大的战斗力——Becket比前作主角多拥有一个武器道具栏，这意味着他可以装备对付非实体异灵生物有奇效的能量武器。此外，游戏还设计有一套安装有双火神炮、双追踪导弹、可自动恢复HP的单人机甲，它将是主角“斩妖除魔”的利器。


演示中，僵尸和克隆士兵依然是玩家的主要敌人

辐射3 废土一日游

★废土世界大量细节公开★两套战斗系统完全演示

●角色扮演●Bethesda Softworks●Bethesda Softworks●2008年10月



《辐射3》大概是下半年最受玩家关注的作品之一了。通过以前的报道，想必大家对游戏的剧情、战斗系统和互动性已经很了解。在这次E3上，Bethesda则向我们展示了更多游戏细节方面的信息以及一个试玩版本。

《辐射3》中的武器相当丰富，这次的试玩版从某种程度来说就是一个武器Show。首先是诸多玩家的心头最爱——狙击枪，玩家可以像在普通FPS中一样开瞄准镜狙击敌人，同时考虑后坐力、风向等因素；也可以借用那万能的暂停键，直接选择敌人的头部，轻易将敌人爆头，这时镜头还会来个华丽的特写。霰弹枪也威力不凡，经常打得敌人缺胳膊断腿，血肉横飞；而镭射步枪所发出的红色射线更是能在瞬间将敌人烧成灰烬。快餐玩家最爱的火箭筒也会出现在游戏中，值得一提的是，《辐射3》很巧妙地解决了火箭筒因为弹药限制而在大多时间成为摆设的窘境——玩家可以往火箭筒里装填各种弹药，只要能爆炸就行，甚至能塞入各种各样奇怪的东西，只要能塞得进去。这还不是最华丽的，试玩版的末尾一批敌人从天（其实是直升机）而降，怎么办？我们其貌不扬的“胖小子”（Fat Man，游戏中的便携型核弹发射器）上场了！在“子弹时间”完美地划下了弹道的轨迹后，敌人立刻就被轰至渣——哦不，连渣都没剩下……只有上方挥之不去的蘑菇云。很好，很辐射……


至少在演示里是这样：只要按暂停键，然后选择敌人的脑袋，就能爆头，简单得令人不敢相信


火箭筒的强大足以让你忘了这是款RPG

常见的手榴弹在《辐射3》中也有新玩法——毕竟这是RPG，怎么可以没有“偷窃”技能呢？游戏中玩家不仅能掏NPC的包（如果不小心被对方发现可能会引发一场血案），还能往他们的口袋里塞东西。比如……（转下页）

·来自E3的试玩体验·

试玩版中所展示的废土世界就和之前宣传的一样残败不堪，四处都是断壁残垣。按照制作人的说法，游戏的世界是完全开放的，理论上玩家从一开始就能游历整个大陆，唯一能阻止玩家脚步的只有更强大的敌人。世界地图的设置与《上古卷轴IV》类似，玩家可以快速到达以前探索过的地方，节省了大量“跑路”的时间（此外，卸下武器也能增加玩家的移动速度）。在废土上还有许多补给点，玩家可在此购买回血的药物，顺便喝瓶酒放松放松。但如果饮酒过多就会渐渐染上酒瘾，虽然当一个酒鬼可以提升你的魅力值，但同时也会降低一些其他的属性。还是小心取舍吧。


尽管换了引擎和制作组，还是有很多标志在提醒我们，这里就是废土


废土的气氛似乎并不令人担心，制作组唯一面临的问题是，不要让回合制战斗沦为摆设

我们都知道《辐射3》采用的是可暂停的即时战斗系统，玩家可以随时暂停游戏以便调整战略。但从试玩版来看，暂停键并不像其他同类游戏那样是必不可缺的（你能想像没有暂停的《博德之门》吗）。上述武器在即时模式下就能取得很好的效果，如果你是一名FPS玩家也可以在这款RPG获得畅快杀敌的体验，不是特别危急的情况没有暂停的必要。

手榴弹。现在明白了吗？把手榴弹悄悄扔进敌人裤子里就能把他变成移动炸弹，至于什么时候引爆就看玩家的喜好了。但你也不能老想着偷钱，想想其他更有用的东西吧，比如偷一把敌营大门的钥匙，会省去很多不必要的麻烦。此外，侵入敌方电脑控制他们的巡逻机器人也能让你顺利通过某些区域。总之，《辐射3》在提升战斗的刺激度与火爆性的同时，也很好地保留了前作的多路线玩法。但会不会在商业化和小众的平衡上玩过了头，不见到正式版谁也不好下定论。

最后，官方允诺会为PC及X360版本的《辐射3》提供“大量的下载内容”，但细节尚未公布，至于PS3版则没有任何消息。


面对多个敌人还可以扔手雷

镜之边缘 3D眩晕症患者请勿靠近

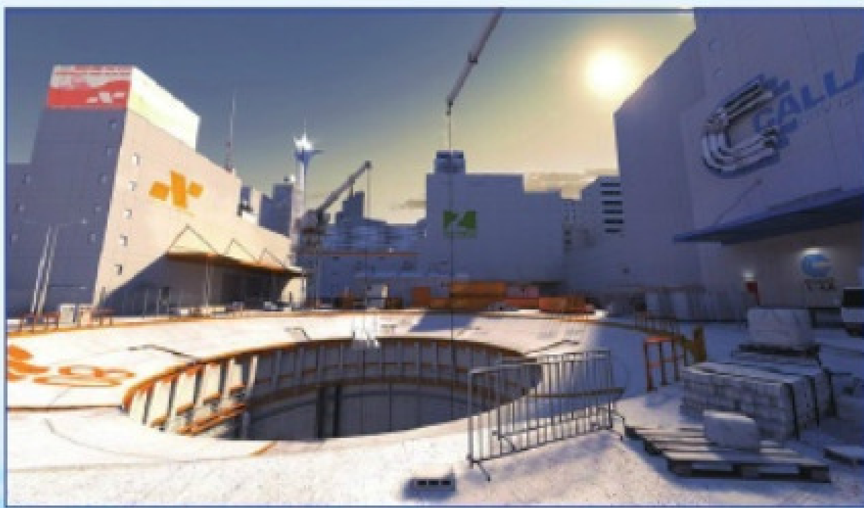
★“跑酷”规则完全演示★近身格斗非常实用

●动作●DICE●Electronic Arts●2008年第四季度



我们之前已经报道过，《镜之边缘》（以下简称ME）是一款以全程第一人称表现的动作冒险游戏。玩家扮演亚裔女孩Faith，作为一名集权都市内的“信使”，她要在警察和特工的围追堵截下，凭借自己飞檐走壁的特殊技巧将情报和物品送给指定人物。

我们一直担心的是，第一人称视角下的游戏难以表现人物的动作和与场景中物体的相对位置关系——我们无法想象《古墓丽影》或《波斯王子》用FPS模式如何去玩。E3上公布的试玩显示，ME采用了一套辅助系统，用于让玩家以“照本宣科”的方式，跟着提示去完成各种极限动作。

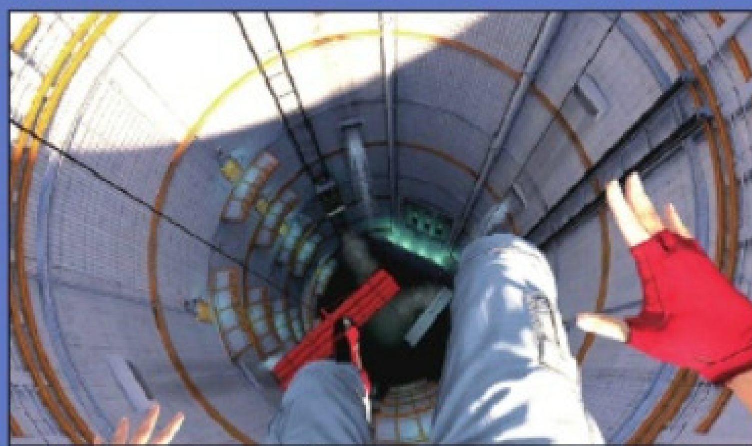

ME是跳楼绝技爱好者的天堂

场景中红色的物体，如管道和门，在提示玩家前进路线的同时，也表示它们是可以同玩家发生关键性互动的物体。如，主角需要跨越两栋相隔很远的摩天大楼，实现的方式就是找到对面一根看似不起眼的红色排水管，然后纵身一跃，抓住它之后快速爬至对面大楼的天台。Faith还可开启“特殊感官”功能，以完全图标化的方式来提示场景中哪些物品可以互动，然后以一气呵成的方式按照“规定动作”完成各种组合绝技。Faith可以使用的基本动作包括跳跃、攀爬和同《波斯王子》类似的“踏墙跑”，3种基本动作与不同的物体互动，以及人物本身累计的“动能值”多少，都会让互动过程发生复杂的变化。


游戏的过场使用卡通方式

·来自E3的试玩体验·

Faith不但要在规定时间内完成“钢筋混凝土”丛林中的穿越，还要躲避武装到牙齿的警察的追击。E3上着重演示了ME的战斗系统，赤手空拳的Faith不具备同敌人正面抗衡的能力，因此她的战斗思路为“高速躲避后对敌人实施致命一击”。在动能值全满的情况下，高速移动中的Faith很难被枪弹击中，在近距离面临敌人即将扣动扳机的武器时，你还可以进入子弹时间，像《黑客帝国》中的特工Smith那样躲避迎面而来的弹道。


第一人称视角下尚可看到手部和腿部的动作

除了以肉搏方式近身击昏对手以外，玩家还可以对其实施华丽的缴械动作，缴械得到的武器可以攻击下一个敌人，或直接投掷出去砸昏敌人。使用枪械射击的操作是可行的，但这也意味着Faith放弃其高速行动的优势，而选择以极少的防御力去和敌人正面硬拼。此外，大多数的枪械都无法携带太长时间，如玩家获取了霰弹枪这样的“双手武器”，那么在高空荡跃过程中，Faith就会因为无法伸出双手来抓住对面的附着物而摔死。


施展旋风腿踢飞敌人

相信玩家们都存在不同程度的FPS眩晕、呕吐症。就本刊记者而言，观看了ME的4分钟高清试玩视频后，已经晕得昏天黑地。如果制作组能在正式版中加入第三人称视角，相信许多玩家将会非常感激。


制作人Owen O'Brien正在接受采访，但愿他了解，大把的人玩这游戏“晕菜”

孤岛惊魂2 荒野咆哮，游戏如其名

★夜战展示游戏自由度★制作人标榜极端开放性

●射击●Ubisoft Montreal●Ubisoft●2008年10月



Crytek进军FPS游戏的第一炮Far Cry被翻译为《孤岛惊魂》。随着Crytek被EA收购，他们失去了《孤岛惊魂》的版权，以《孤岛危机》的名称继续演绎这款游戏的正统。另一方面，Ubisoft发布了分庭抗礼之作——Far Cry 2。由于背景发生在非洲大陆，相信游戏会更符合它名字的本意——“荒野咆哮”。

如果说《孤岛危机》在视觉上营造出了一个真正“照片级”的小岛，那么FC2则要将玩家带进一个拥有真实物理效果的非洲场景，它大约有50平方公里那么大。这里将包括真实的时间流逝和天气效果，它的所有区域都会对玩家自由开放。游戏的背景同《切尔诺贝利的阴影》类似，玩家将扮演一名雇佣兵，在这片土地上接受各种任务，同其他派别的雇佣兵相互竞争。


FC2的照片级效果比《孤岛危机》更甚

E3上的展示提供了很多细节。FC2将全程使用主视角表现，甚至调用功能菜单时也不例外——如果你要查看自己的位置，游戏并不会弹出GPS窗口，代之的是真正拿在手上的一份地图和一枚指南针，通过肉眼辨认，结合地图和场景中的标志物来判断自己所在的位置。同时，地图的信息也是不完整的，任何关键性的建筑，甚至是任务目标都需要“人肉”去发现，然后以手绘方式标在地图上。与《刺客信条》类似的是，主角站得越高，看得就越远，地图上附加的信息也就会更多，因此在行动前登上目标区域的制高点进行侦察非常有必要。新任务的发布也很“原始”，是以主视角中接打手机的方式获得的。

FC2以开放式的故事为卖点，任务不以线性方式出现，据说也不存在主线剧情，故事发展取决于玩家已完成的任务对故事的推动。有大量NPC可同玩家进行互动，如果你帮他们完成了一些任务，这些身怀绝技的家伙也会加入玩家的队伍，成为你的左膀右臂。同时，游戏也不存在“某一关键NPC死亡，游戏宣告结束”的设计——如果你喜欢，甚至可以毫不犹豫地对自己的战友扣动扳机。

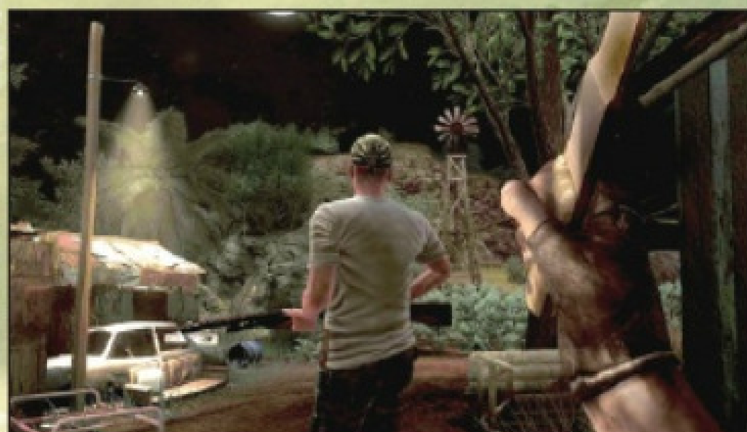

物理效果也是FC2宣传的重点，火焰喷射器的功效同现实中一样，是对付埋伏之敌的利器

·来自E3的试玩体验·

本次E3上，FC2重点展示了其夜间潜入战斗的情况。如果你不喜欢火力全开式的搏杀，或由于弹药不足而无法选择正面进攻，那么可等待夜幕降临之后进行潜入猎杀战（游戏中的1分钟相当于现实世界的1小时。如果你没有耐心等待太阳落山，可以进入场景中的藏身处，调整自己手表的闹铃去睡上一觉，等待行动的最佳时机）。在伸手不见五指的黑夜，玩家可以像Sam Fisher大叔那样，在阴影的掩护下悄无声息地干掉目标区域内的敌人。同时也可以利用敌人的各种行动规律，通过路边炸弹、地雷来设置埋伏。


非洲风情令人陶醉，你的工具却很原始

利用物理效果来为战斗提供各种辅助，是FC2此次展示的另一个特色。例如，用火焰喷射器点燃草丛，然后借风势让火势蔓延，将处在明处的敌人逼至更适合玩家“下手”的区域。演示中显示了敌人AI的复杂性。不仅是夜里，一天中的不同时段，敌人的AI都会表现出明显区别，这些都可以成为玩家利用的因素。如在正午时段，敌人会因为用餐而忽视基地的防守。大雨倾盆时，巡逻兵会待在屋檐和树下，这给玩家的渗透提供了更多的帮助。


潜入模式下可不费一枪一弹完成任务

其实FC2在本届E3最大的噱头并不是这些细节演示，而是游戏的制作人所展示出的超高姿态。Ubisoft Montreal的创意总监Clint Hocking对Eurogamer网站说，不要期待FC2会有试玩版。因为这个开放的世界无法用一个简单版本来反映。“我当然可以给你玩，可以用一堵无形的墙把某个地方圈起来——这就是试玩版。但你仍旧可以在这个圈子里为所欲为，至少够你玩8～10小时。没有人疯了会给你一个能玩这么久的试玩版。”与其说这是在为不提供试玩版开脱，倒不如说是为FC2的开放性吹了个大牛。P


一个自由的非洲就在眼前。Ubisoft Montreal所做的一切都想证明：FC2不只是继承了Far Cry的名字，他们还可以比Crytek做得更出色

生化危机5 B.S.A.A.小队非洲全攻略

★女主角Sheva正式公布★合作模式首次公开

●动作●CAPCOM●CAPCOM●上市日期未定



和《战神Ⅲ》那样只是嘴头上宣布的大作相比，已经来过两次E3的《生化危机5》无疑更适合透露更多的内容，而Capcom的推广也不遗余力。E3头一天，微软的发布会风头出尽，制作人竹内润也在发布会上现身，他穿了件带有Umbrella公司标志的夹克，带来了《生化危机5》的实际试玩演示。接下来几天，Capcom发布了大量《生化危机5》试玩片段，主要的亮点是女主角Sheva的影像公布以及双人合作模式的实际演示。

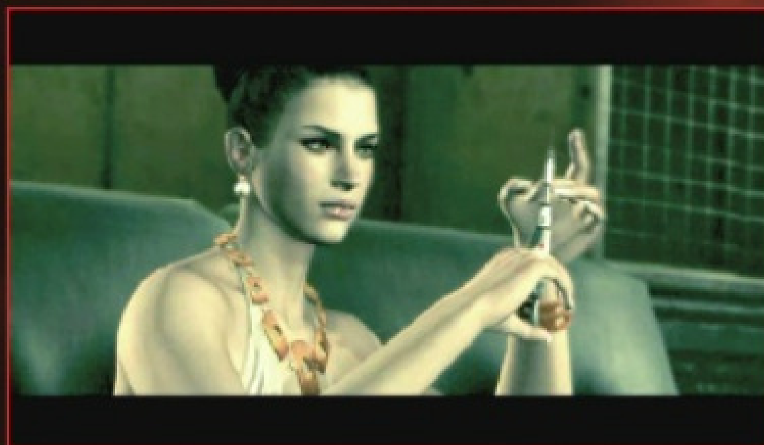

Sheva在E3前就已经曝光，但Capcom在E3上的“慷慨”还是让关注这款游戏的玩家过足了瘾

其实，此次出现在E3上的《生化危机5》并没有什么噱头。女主角和合作模式的消息，此前早就被游戏媒体捅了出去。目前了解到的是，第二主角Sheva Almoar是非洲人，她擅长近身搏斗，格斗技巧甚至高于Chris（这一点在试玩中有所体现）。Chris已经不再是S.T.A.R.S.的人了，他和Sheva一样，目前都是一家名为B.S.A.A.的组织的探员。B.S.A.A.全称“生化恐怖主义安全评估联盟”（Bioterrorism Security Assessment Alliance），该组织的行动目标和动机目前还不清楚，只知道Sheva来自其西非分部，而Chris来自北美分部。至于为什么不选一个系列中的熟人来做第二主角，竹内润说，这是因为大家各有所爱，制作人员难以取舍（听起来很牵强）。

单人模式下玩家不能扮演Sheva，她只是个AI控制的队友，而且从演示来看，她并不太智能化

Chris将在游戏中与Sheva合作，游戏的基本视角和玩法类似于《生化危机4》，但其中有不少需要两人配合才能解开的谜题或机关，感觉和《生化危机0》相似。竹内润透露，在单人游戏时，Chris是可控制的主角，Sheva是电脑控制的角色，自动帮助战斗；在LIVE上，玩家可随时加入一个开始的游戏，组成二人小队投入战斗。这样可以有更智能的战术，游戏流程也可能与单人模式稍有不同。竹内润暗示，双人模式可能会很难，比如一人按错了QTE，两人都要遭殃。但多人模式的魅力是可以分享战利品，以及解开相应的成就（Xbox 360版）。

E3前，关于《生化危机5》最哭笑不得的新闻莫过于游戏的“种族歧视”嫌疑——游戏中表现了大群愤怒的黑人村民和僵尸，而主角则端着枪冲他们狂扫……为此，Capcom准备在游戏中增加更多的白人敌人，以平息各方质疑。但是不管怎么改，游戏的基调似乎不会有什么变化，那就是更多的僵尸、更辛苦的战斗。《生化危机5》在E3上确认了上市日期：Xbox 360限期独占没有实现，Xbox 360与PS3版都将在2009年3月13日全球发售。至于被制作人员称为“主要开发平台”的PC版何时发售，则依旧没有消息。


E3预告片中还出现了一位“毒针女”和“斗篷男”，他们的身份目前还扑朔迷离

·来自E3的试玩体验·

E3的试玩场景仍是游戏最初发布时所演示的非洲村落。本作中的敌人多如牛毛，Chris独自行动时，时常要用霰弹枪和近身格斗应付他们，想必完全消灭敌人依旧不可能，且战且退仍是必要的。当两名主角在一起时，Sheva跟随Chris行动，两人互为策应——Chris射击前方敌人时，Sheva则用拳脚对付来自他身后的威胁，或是与他形成交叉火力，阻隔僵尸群的推进。在合作模式中，屏幕上会同时显示两人的血条和武器弹药，两位主角可以分别在不同位置开始游戏，如果一方有难，可以通过按键向同伴发出呼救。试玩演示了合作的基本方式，一是在一些关键地点需要两个人才能完成一些动作，如托举同伴到更高处、一同破坏门锁等；二是形成火力网，当一方行动时，另一人用狙击枪等武器进行掩护。


有些地方需要两个人才能通过


敌人太多了！真是要杀敌杀到手抽筋

总的来说，演示场景看起来和《生化危机4》非常像，虽然合作模式有点意思，但Sheva的AI似乎不够好，这一点令人担忧。许多人认为，《生化危机5》只是个前作的升级版，不过竹内润请大家稍安毋躁，他说只是目前公布的演示让大家容易产生错觉。

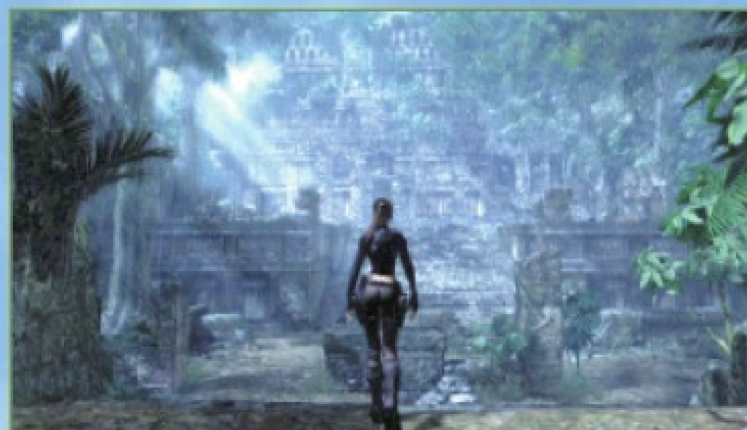
古墓丽影——地下世界 地中海寻宝

★水下关卡揭秘★神秘预告片众说纷纭

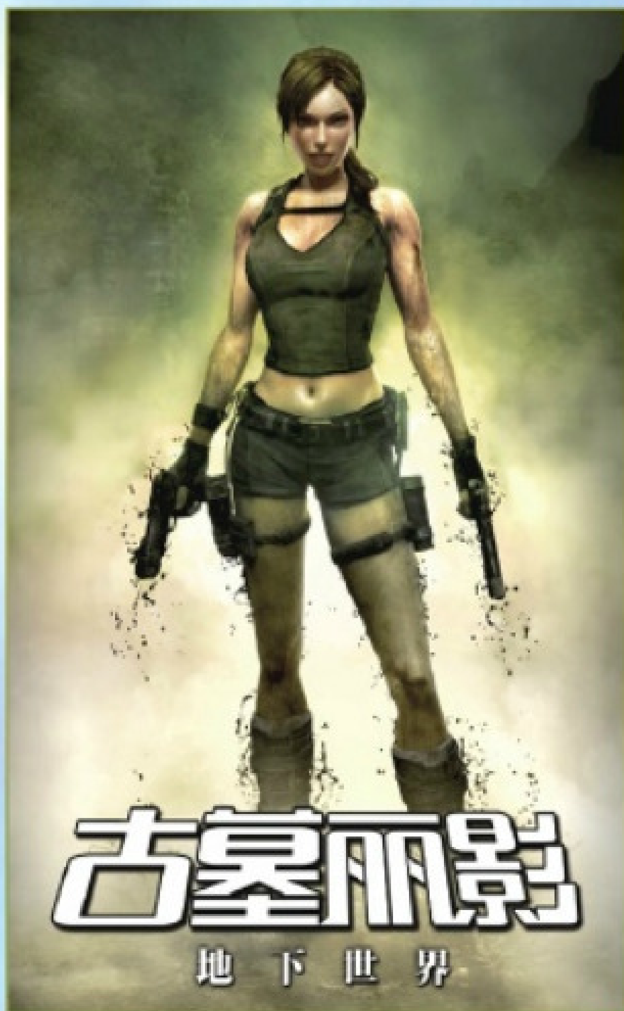
●动作●Crystal Dynamics●Eidos Interactive●2008年11月



E3某种程度上是一个让开发者抓狂的地方。Crystal Dynamics的创意总监Eric Lindstrom在自己的博客里写道：每场演讲、每个采访、每次谈话，都应该是不一样的。但当时间来到第一天的末尾，一切都乱成了一锅粥，我只能祈祷千万别不留神把下个月才准备揭晓的秘密提前泄露出去。事实上正如这位总监所担心的，《古墓丽影》最新一作在E3的主题就是"泄漏"。

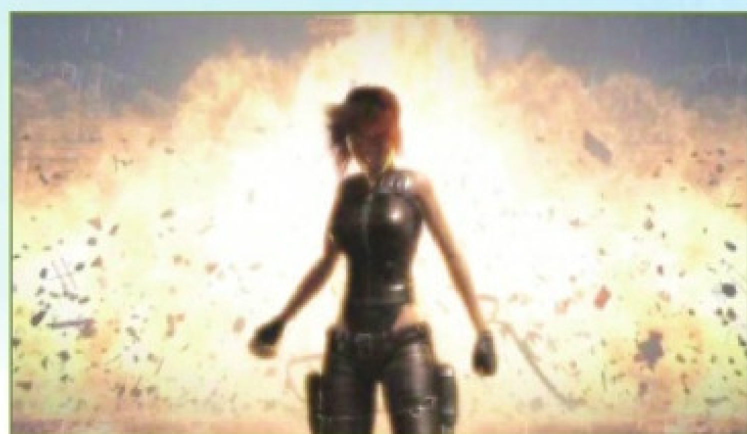

墨西哥场景演示，雨林的效果看上去很棒

按照公布的日程，《古墓丽影——地下世界》（TRU）的视频发布和采访大多安排在第三天。但这次"占领"了E3官网的Gametrailers网站（这家以发布高清游戏视频著称的网站与E3Expo.com合作，把它改造成了一个视频发布网站"E3 Insider"），提早一天就把地中海的试玩片段开放下载。祸不单行，一家与Crystal Dynamics关系不一般的Fans网站，E3期间还放出了一张未定稿的CG人设（此前公布的游戏包装的全图）。虽然它们后来很快就被取消下载，但已有无数人提前看过。



这张泄露的原画就是TRU包装图案的延展部分，发布不久就被撤掉了

接二连三的泄密让全世界的古墓迷雀跃不已，但真正的噱头却在E3结束后。Eidos公布了一个很短的CG视频，展示的场面令人咋舌——Lara手按遥控器亲自炸毁了克劳馥庄园！所有的TR讨论区里都炸了锅一般，但E3已经结束了。就像Eric此前暗示的那样，选择这时发布争议性内容，媒体和玩家都找不到你，而讨论的热度还可以维持很久……


这次爆破疑点颇多……

·来自E3的试玩体验·

E3之前，TRU发布了大量水下关卡的细节，玩家首次看到了潜水场景和巨妖Kraken。原本大家以为，游戏会紧随《古墓丽影——传说》的结尾展开，但看起来游戏开始于挪威神祇托尔（Thor）那件令人生畏的传奇武器——雷神之锤。Lara在地中海海底的一个古老废墟（即目前公布的水下关卡）里找到了证据，证明挪威神话中的这件大锤的确存在，她的下一站自然就是北欧。


《古墓丽影》中已经很久没有水下关了

从实际游戏中的效果来看，水下的细节表现得很好。和鳄鱼战斗时可以使用多种武器，但它们在水下的效果则各有不同。玩家首先要利用一个声纳装置在大块的海床上寻找道具，最后开启一个海底通道，进入埋伏着Kraken的神殿废墟。此外，预告片里还能看到墨西哥场景的少许片段，雨林的效果看起来出奇地好。演示中可以看到少许的瑕疵，如海底的视角问题，但Eric说，现在展示的都是几个月前的版本了。


据说这里会有一些前所未见的谜题

总的来看，Crystal Dynamics在接手这个系列后变得更加自信。在开发前两个作品时，他们还显得小心翼翼，生怕哪一点改动无法被Fans接受。而TRU给人的感觉是，他们开始按照自己设想改革和丰富TR系列固有的细节。这些改变很细微，也很全面，看上去它还是原汁原味的《古墓丽影》，但玩起来也许就有很大的不同了。这的确是目前为止最令人期待的一个《古墓丽影》新作。P


除了新奇的水下关卡，另一个值得注意的消息是，Lara有一辆可骑行到任何地点的摩托车，不过目前还没有相关资料

Spore Will Wright的“模拟一切”

★太空阶段完整呈现★本刊记者的Spore体验

●模拟●Maxis●Electronic Arts●2008年9月

展会风光指数95



由《模拟人生》系列创始人Will Wright主持开发的Spore是过去两年E3上的大赢家，无数玩家被这款游戏所展现的宏大世界和惊人创意所折服。今年E3是Spore发售前的最后一届，EA也展出了接近完整版的实际游戏，让玩家们得以看到这款“革命性”模拟游戏的真实面貌。

作为一款表现生物进化发展史的游戏，Spore可以让玩家从创造一个单细胞生物开始不断控制这个生物的进化旅程，最终建立伟大的文明。今年早些时候，Spore系列的附加工具之一《Spore生物创造器》已经发布，这套创建工具只是为Spore“垫场”，它允许玩家使用游戏中包括的动物肢体部分的零件来拼装组合出自己心目中的生物，还能将这个生物保存起来，以备将来进入Spore时游戏使用。而在E3上，EA展示了更多与生物创造器类似的工具，尤其是属于游戏后期的建筑创造器、载具创造器和宇宙飞船创造器。我们现在终于理解到，Spore这个词不能简单地理解为“孢子”，而是Will Wright脑海中宏大的宇宙体系，因此想给它起个合适的中文名字还真是费脑筋（EA在已发布的简繁体中文版《Spore生物创造器》里也刻意保持了“Spore”的原词，不做翻译）。



Spore展台前扑面而来的就是一面“墙”，展示的就是所有Spore玩家创造的各种奇异生物



发展到文明阶段后，玩家的舞台将是整个行星



刚进入宇宙阶段，从卫星轨道上俯瞰你的母星

关心Spore的玩家多半对游戏前期生物阶段的游戏方式有所了解，但当生物进化到智慧阶段，开始建立自己的部落、城市和文明后游戏将如何运行，EA一直讳莫如深。E3的展示表明，当获得智慧后，通过进食和收集其他生物DNA的方式来进化生物本身机能的游戏过程也随之结束。



某种意义上，进入宇宙阶段才是游戏真正的开始，玩家可以全面地观察游戏世界

从部落阶段开始，游戏将更类似于即时战略游戏。玩家需要通过和平或武力的方式统一星球上的所有部落，并最终进入文明阶段。文明阶段的游戏目标是建造太空船并进入太空，随后，游戏将进入最后也是最有趣的一个阶段——太空阶段。

·来自E3的试玩体验·

EA在E3上重点展示了Spore的太空阶段。玩家在太空阶段的游戏操作方式并没有太多变化，仍可通过点击鼠标右键移动飞船，用鼠标滚轮缩放游戏视野，唯一的区别是这次玩家可以将视野缩放到大气层以外，甚至能拉远到俯瞰整个银河的视角来观察玩家所在的母星系。此外，当玩家获得太空船并进入太空后，将会很快接触到其他外星人的太空船，并了解到一个事实——“我们并不孤独”，在宇宙中有许多其他生物和种族与玩家一样正在探索无限的宇宙。这些种族各具特色，有的倾向于战争和侵略，有的重视宗教与虔诚，有的则致力于经济扩张。玩家会与各个种族遭遇，并从他们那里获得任务，逐渐建立与这些种族之间的关系，进而确立自己在银河系的地位。最后，玩家还会遭遇一个神秘的机械文明，而这个占据了银河系核心的文明身上隐藏着Spore这个宇宙中真正的秘密……



扫描废墟是宇宙阶段任务中常出现的部分



外形奇怪的生物是Spore的特色

SPORE

Spore已被数家国外媒体评为E3最佳游戏。如果你喜欢模拟或策略游戏，Spore一定会令人流连忘返。不过要论Spore究竟是个什么类型的游戏，还真的很难说啊……

·E3本刊记者的Spore体验·

■本刊记者美国洛杉矶报道 摄影 Artec

两年前，当本刊记者坐在E3 EA展台的“小黑屋”内，倾听Will Wright讲述Spore的研发理念并通过还十分简陋的游戏界面介绍这款游戏时，几乎所有在场者都对这款充满“生物进化本源论”+“威氏系列游戏严谨数学计算模型”的作品充满了期待，不时有人发出感叹。记者至今还记得Will Wright在现场卖了个关子，他问在座各位，游戏的“物种进化”最终形态到底是什么呢？大家不由得纷纷猜测。时隔两年，Will Wright的“孢子”生物终于破蛹而出。在展会对媒体开放的专门房间内，记者有幸试玩了游戏（以下图片为屏幕实拍，效果可能会有所影响）。



进入游戏伊始，可以先选择生物的外形，与前期公布的“生物创造器”有些类似。选择好自己的星球后，就可以建立一只名叫“大众软件”的异形生物



这只既像鸭子又像青蛙的“异类”就是本刊记者的杰作，脖子两侧长出的触角是进化到一定程度后自定义添加的。它诞生在一片有水的村落边



觅食之后就是扩张领地，它的繁殖速度也令人惊讶（桃心之后就是产卵）。在这里，侵略才是“硬道理”，当然，被别的怪物追得到处乱跑也很常见



这是游戏后期发展到宇宙星系间时，对飞船外形进行选择的图片，限于试玩时间，名为“大众软件”的生物进化体验只能暂时告一段落

制作人在向本刊记者展示生物外形时的种类之多，让人有种“集天下百丑之大成”的感觉，但正是这样的游戏体现着Will Wright的独特追求。EA的野心不局限于PC，Spore的MAC版甚至iPhone版也都各具特色。iPhone版充分利用了手机的内置感应器，玩家要操控Spore生物游弋在水中，与各种可怕的漫游生物擦肩而过，如果被多次刺伤则游戏失败。总之，多说无益。当你读到这本《大众软件》时，离你亲自体会“孢子”的奇妙已经不远了。



纯粹越野 超华丽与爽快的山地车大赛

★MotoGP系列工作室担纲★E3试驾之感受

●竞速●Black Rock Studio●Disney Interactive Studios●2008年9月



今年E3的竞速类游戏展示并不多，《纯粹越野》（Pure）在其中显得相当引人注目。

Pure在今年4月份才公布，开发商Black Rock Studio尽管听起来耳生，但它拥有悠久的竞速游戏研发历史，其前身为Climax Racing，负责制作了MotoGP系列的多部作品。虽然国内摩托车运动的普及度不高，MotoGP系列的影响力有限，但实际上每部作品的全球销量都在百万以上，同时该小组也有研发四轮越野摩托车（ATV）游戏的传统。



喧哗和闹腾就是游戏的主题

2006年末迪斯尼收购工作室后，Pure正式投入开发，至今已有一年半的时间。从Burnout系列的成功、MotoStorm系列的长卖以及Wii上越野车游戏的销售情况来看，Pure是一款娱乐性导向十足的作品。和以往该小组的严谨作风不同，Pure瞄准的方向是在车辆模拟上极度简化——没有引擎转速显示、没有档位显示，甚至连车速显示都不存在，唯一可显示的通常就是Boost槽位，也就是可供进入加速状态时长的计时器。Pure这样设计有它的道理，毕竟在没有手动档的设计中，引擎的转速和档位显示就成为了摆设，而不讲究精准的操纵同样使速度表毫无意义，在这样的游戏中没有快慢只有排名。



远山去不了，但完全够过眼瘾

E3之前，Pure发布了一批图片和视频资料。在公布的有限的几个赛道里，令人印象深刻的是美妙的景色。至于比赛的部分，只是看起来足够热闹，但不上去亲自试试还是没有第一手的感觉。

·来自E3的试玩体验·

在试驾中，充分体现了Pure的娱乐特征，想要完成比赛并不需要高超的驾驶技巧，主要的难度在于和对手的对抗与特技表演上。与对手的对抗并非是战斗，而是如何在比赛中取得优势并阻碍对手超越自己，如何积累“加速”、如何通过加速超过对手和巩固自身的地位都有一定的技巧性。在腾空时你要拿出表演的天分，连续的空中表演可获得更高的得分，同时也可以积累“加速”——如果你的空中表演很难看，那可是很丢人的。


E3现场提供游戏试玩，试玩最大的感受就是速度和刺激

Pure在E3发布了多段试玩视频，从中可以更强烈地感到开发者对视觉效果的空前重视。玩家的远眺距离可达到5公里以上，虽不是可见即可达，但从山坡跃下的过程中，总是可以感觉到一种大自然的清爽，玩着玩着就会变得心情舒畅。当然，画面并没有因为照顾远景而对近处的细节进行缩水，建筑的细节、植被的渲染都是足够真实。更可贵的是地面的行车痕迹有细致入微的描绘，更不用提精致的车手和ATV摩托车了。


通过特技表演来一较水平高低

尽管游戏已有一定的完成度，同时游戏想要表达的核心——爽快已经能明显感受到，但是游戏依然有需要打磨的空间。譬如赛车之间的身体接触，有时会令玩家觉得沮丧。期待它的最终版本会有更出色的表现。

帝国——全面战争 热兵器时代殖民争霸战

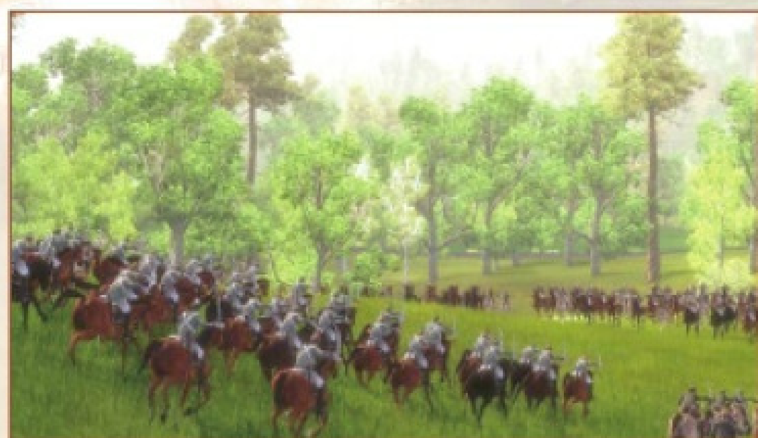
★修补前作漏洞★陆战内容细节公布

●策略●Creative Assembly●SEGA●2008年第四季度



历史题材策略游戏《帝国——全面战争》在E3前并没有公布太多情报，我们只了解到，游戏将着眼于近代列强的全球殖民战争，包括可视化的海战和以火器为主导的陆战内容，此外游戏的内政也进行了重新设计。此次E3上，制作组虽然没公布任何试玩，但公布了陆战内容的说明和一段不错的片头CG。在对前代的改进方面，游戏将对《中世纪 II》中过于失实的火炮命中率作出修正，想依靠火炮优势、以零距离接触方式歼灭敌人的战法将很难开展。游戏中的绝大多数火炮均可以发射3种弹丸，火炮的真正威力取决于玩家是否能够将它们正确使用：霰弹可有效阻止骑兵的冲锋，引发骑兵的混乱和相互踩踏；开花弹可有效杀伤密集步兵；直线发射的实心弹犹如一枚枚巨大的子弹，将敌人密集阵型轰出一个个大窟窿。


海战是本作的一大卖点


表现美国独立战争的场面

·来自E3的试玩体验·

此次公布的陆战内容特别强调阵型的切换和对地形的利用，这也是新作中玩家决胜的关键。因为在步兵火器精度、射程极其有限，而炮兵威力与日俱增的17～19世纪，更要求步兵能复活古罗马时代的战术风格，强调整体的推进和个体的绝对服从。步兵方阵面对战场上的不同情况，需要及时改变自己的阵型：在面临对方重炮轰击时，需要切换成空心方阵；面对敌军骑兵冲锋时，则需迅速使用实心密集方阵，并伸出刺刀；在同敌步兵交火过程中，使用线性队形是增大滑膛枪命中率的不二选择。此外，制作组表示场景的高低落差、掩护物等因素对火器时代步兵战的作用是巨大的，抢占到战场中的一堵矮墙，也许获得的就是通向胜利的支点。


火药让重装骑兵退出了历史舞台，但骑兵作为机动兵力的作用依然明显


著名历史人物将在游戏中悉数登场

“全面战争”系列是CA工作室目前唯一的产品线。尽管目前游戏还没有展示任何实际战斗视频，但《中世纪 II》中从宏观战场到单个士兵打斗动作都无懈可击的表现已经让人相信，今年年底CA会带给我们一款真正能触摸到硝烟的史诗。

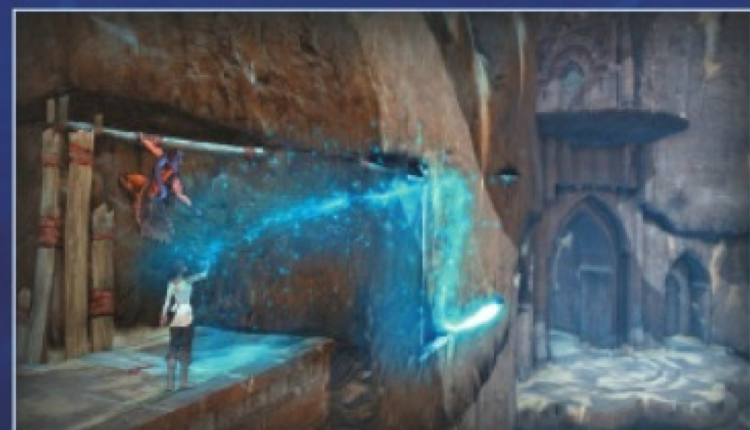
波斯王子 升级版“猴子”博得头彩

★王子和Elika是如何合作的★展会最佳动作游戏之一

●动作●Ubisoft Montreal●Ubisoft●2008年第四季度



有了Ubidays以后，Ubisoft对E3的重视程度也有所下降。原本期待的《刺客信条2》与《超越善恶2》完全不见踪影，倒是发布了一款原创的所谓“生存游戏”《我还活着》（I am Alive），但这款游戏的制作人其实并不是Jade Raymond。Ubisoft在否认传闻之余留下了模棱两可的话——Jade正在负责另一个项目。相比之下，《波斯王子》就成了《孤岛惊魂2》以外的另一个明星。


Elika随时会给王子一些前进的指引

E3上，Ubisoft召开了旗下产品的发布会，并把《波斯王子》的试玩演示作为发布会的压轴大戏。游戏开发者为媒体着重演示了王子和Elika是如何合作的。在关卡的开始阶段，一切看上去和前几代《波斯王子》很像——耸立的峭壁、可攀爬的缺口、旗杆以及无数的断崖。和之前不同的一点是游戏的卡通渲染画风，看起来并不是很突兀。此外最重要的是，Elika一直陪伴左右。


王子有了铁手，哪里都能轻易到达

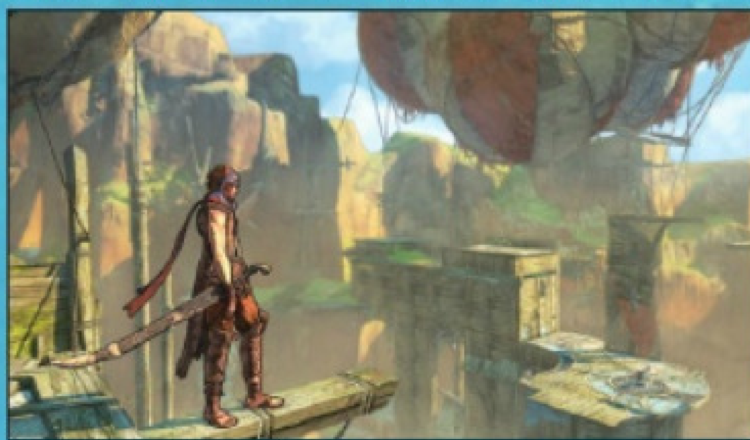
总的来说，此次《波斯王子》给人的印象可以说出奇地好。虽然换了主角、故事和画面包装，但是玩法和游戏的引擎并没有让人感觉陌生。在继承以往《时之砂》三部曲的基础上进行少许革新，或许是这款新游戏的基调——虽然看起来很酷，但它没有你想象中的变化那么大。

·来自E3的试玩体验·

游戏开始后，为了追踪一个怪物，王子就像以前那样在峭壁间跳跃攀爬，不过他现在身手更敏捷。不仅以前的绝技得到继承，王子还可用他的“铁手”抓住竖直的墙壁，迅速地水平滑行，这让他可以在更复杂的地形间跳来蹦去。Elika在跳跃环节中的作用有二——一是利用场景中一些特殊的点给王子以助推，帮他跳得更远；二是，如果王子失足落下悬崖，Elika会伸出援手（真的是用手），把他从半空中拉回来。不得不说，整个游戏过程中，Elika的AI真的很好。

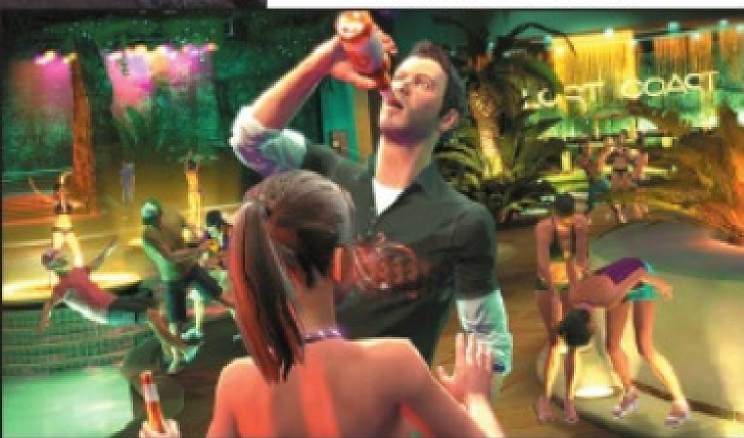

Elika是一个“特殊按键”

战斗的部分就像事先预想的一样，Elika是一个特殊按键，或者干脆点说，是一个“工具”——当你按中合适的键位，她会辅助王子发动不同的特殊攻击。演示中有两场Boss战，都是面对单个敌人（据说新作中的战斗基本上都如此，而不是更具有“无双”倾向）。战斗很讲究出招的时机，格挡、连招用得好，敌人就更容易被打败。干掉Boss以后，玩家就结束了这个场景的游戏。也就像开发者事先宣称的那样，你“拯救”了这个地区，然后你会看到这片区域的面貌慢慢开始变化。原本光秃秃的土地渐渐长出绿草，四周重新变得有山有水，生机盎然。


这片土地恢复了生机

我们还将持续关注……


你是一个无名之辈，怀揣50美元来到维加斯寻找机会。幸运的是，你遇到了一个当地的“企业家”，卷入了这个城市的明争暗斗中。据说故事是喜剧风格


不听话，放狗咬死你！《喋血街头III》依旧会延续系列一贯的风格，玩家还是会扮演一位神经质、嗜好暴力的邮差，用暴力风格完成各种任务——比GTA更GTA

E3的亮点并不仅限于这些我们重点关注的游戏。有些注定会发行PC版的游戏，如《寂静岭——归乡》《黑街圣徒2》乃至《街霸IV》都是值得我们注意的。在PC平台上，《孤岛危机》趁热打铁，推出《孤岛危机——弹头》，E3上也有一些初步的消息。GTA类游戏持续繁荣，《这就是维加斯》不知是否也能顺道热卖。同时，老曲新唱也是展会期间的潮流之一。《德军总部》这样古老的FPS已经耐不住寂寞了，而《喋血街头》这个在欧美国家屡屡遭禁的暴力游戏也会出现续作。

2008年的E3尽管被评为史上最差的E3，尽管只是一出“豪门剩筵”，但它依旧值得我们慢慢消化。请关注“前线地带”对E3参展游戏的后续报道。

红楼“雷”梦

■本刊编辑部 鼓楼

铜钱头

近来有个词叫“铜钱头”，挺热门，Google上的查询结果竟然有2 680 000个。近来还有个很红的字叫“雷”，专门形容被某种文字、图像或行为震惊的程度，像是被雷打了一般有“晴天霹雳”之感。现在，出一个谜语给你猜，“铜钱头+雷”，打一电视剧的名字。不知道？那你实在落伍，赶紧用搜索引擎查吧。答案只有一个，那就是正在拍摄中李少红导演的新版《红楼梦》（以下简称新红）。



新红人物造型因额头的圆形贴片而被网友称为“铜钱头”

铜钱头是网友们对新红“额装”的称呼。化了这“额装”的新红演员们的定妆照传到网上后，网友哗然：惊异、愤慨、质疑、嘲讽……千人千态，却鲜有赞同美誉之声。偶然有不同意见，则若非新红枪手，便是迷信新红美术指导叶锦添所谓奥斯卡获得者之大师名分。不怪风气如此，新红那第一组宝黛钗三人的定妆照，就着实与人们心目中《红楼梦》的影像差得太远——这造型别说和被反复在电视上播放的1987年拍摄的《红楼梦》（即常说的87版《红楼梦》，王扶林导演，主演陈晓旭、欧阳奋强、邓捷、张莉等）相比，就是1989年北影版《红楼梦》（1962年越剧电影版的《红楼梦》也都不是这样子。事实上，在华人影像档案之中，代表中国古典小说最高水平的《红楼梦》被搬上屏幕无数次，但没有一次宝黛钗的形象像新红这般偏离大众审美。

网友言

“崩溃！”“有想把那一脑袋铜钱给拔了的冲动！”这是网友初看到“额装”造型钗黛的常用词句。在网友戏谑“额装”为“铜钱头”的调侃声中，不乏认真考究古人服饰，有理有节的批评声：

李少红和叶锦添的铜钱头，完全就是很突兀地在头上贴了铜钱状的头发，整个头发都死板地包着头皮，就像箍戴了个黑色的头套一样。这和古代生活化的额装完全是风马牛不相及的两码事，从最直接的视觉效果上就是天壤之别。他们的这个铜钱头根本不是什么额装，更不是什么云尖巧妆，完全是用最低劣的方式照搬了现在戏剧里的贴片子，僵硬、呆板、不自然。中国古人的审美鉴赏品位很高，发型更是丰富多采，绝不是像他们这么低劣粗俗。——百度新版红楼梦贴吧

古代有没有这个类似发型呢？应该是有的。阎立本的《北齐校书图》（原画也是有的，藏在美国波士顿美术馆）里的女侍，“都梳双螺髻，额前发式也作卷螺纹佛装”（见沈从文先生的《中国古代服饰研究》），这幅画里的女子头发边缘倒是一曲一曲的，好似花边，虽和铜钱头不一样，但总有那么一点相似的地方。可惜这是南北朝的北朝啊（当然同时代的南朝也有妇女曲鬓的记载），离曹雪芹时代还隔了唐宋元明。如果一定要说这花边头对后世有影响，影响估计也只到唐宋。在阎立本的《步辇图》里，也能看到曲鬓的痕迹，中唐之后的画里就很少再见到了。北宋大都市女子也有在头发上弄花样的爱好，《枫窗小牍》中说“崇宁间，少尝记忆做大髻方额（宜如敦煌宋画额前着六梳发髻插六笄妇女情形）”，但壁画里已然看不到那种曲鬓的样子了。清初的《燕寝怡情》图册里难寻踪迹。一定要说来自古代生活没错，可惜来得实在远了点，



新红的小黛玉、宝钗与宝玉被网友戏谑为青蛇、白蛇和许仙之子许仕林，还编了连环画

竟然是千年前的流行发式，还要配百年前的衣裳来演名著小说，大家说奇怪难道不该么？——杭州19楼之文娱工坊


宝钗的铜钱头被网友恶搞为黄瓜头

不仅在中国，在欧洲、美国、日本，国际汉学界都把《红楼梦》当做一本现实主义的作品。德国汉学大家库恩，他自己把《红楼梦》翻译成德文，他说：“在相当的深度和广度上，在我们面前展现出中国现实生活宏伟壮丽的篇章。”大家都在把《红楼梦》的人物、环境、氛围，理解为中国贵族生活真实的体现。——新浪留言

栏目编辑·璺雯·phair@popsoft.com.cn

新红辩

采用“额装”，导演李少红称这是为了区别《红楼梦》中各女性角色的阶层、身份，是贵族小姐的妆容。如此造型的目的是为与世俗文化拉开距离，体现她们与世俗的不同之处。

在2008年3月份的时尚杂志《嘉人》上，叶锦添说到他的新红造型设计是“拉了昆曲最浮面的那一层皮，那一层美感，来做红楼。”“那种美感有点华丽，连绵不断的图案和色彩，都是很柔和的，它有一个很深的色彩学，那是来自中国文化的深处。”对此，他自信“我们的红楼，会有90%的人会喜欢，虽然每个人心里都有一个不一样的《红楼梦》。剩下的那10%的人，可能是更喜欢。”叶锦添认为“戏曲、舞台剧是可以把两种东西合在一起的，这也符合曹雪芹当时的趣味。那时是昆曲最强的时候，贴片子也是乾隆时候才兴起的。我相信这个想法非常好，大家将来会喜欢的。”

87版红楼究竟是什么样子?

在87版《红楼梦》的摄影李耀宗先生的同名影视工作室网站上，登载了许多87版《红楼梦》剧照（http://www.brett.net.cn/zuopinDetail.asp?ProPage=2&menu=3&MID=1&SID=252），可以为没有看过这一版本的人做个扫盲。87版红楼播出后，李耀宗先后在北京美术馆、香港和新加坡举办过展览。


87版红楼梦中的十二金钗

羽毛与花朵

大观园里千娇百媚，岂可让黛玉宝钗独占群芳。于是青蛇白蛇版本的黛玉宝钗之后，新红众姑娘的定妆照陆续曝光，端的是环肥燕瘦，一个个闭月羞花、沉鱼落雁——各家经纪公司，恨不能将各家姑娘捧到天上去，其心情可以理解，其姿态可以认同，奈何照片显示的影像却与说明文字全不相干：应该娇俏的显老气，原本娴雅的却轻浮，自来高洁的变市侩……那些精心制作的蕾丝服装，那些别具特色的羽毛装、红眼装，在文字说明里华丽无比的想象，落于真实的画面却令网友们再一次被“雷”透。

网友言

这一次网友的批评如撒开了网。铜钱头的发型不用说了，已经骂累了，牛肉刀般的鬓角、淡若乌有的眉毛也都批得多了，就说衣服吧。探春的渔网装，湘云的拼袖服，平儿的长腰带……没一样和书上的描写靠谱，更别提那数不清的古代中国根本没有的蕾丝。

林黛玉是《红楼梦》中第一要紧人物，粉丝众多。而新红的黛玉，第一太丰满，即使在成年妇女中也算发育很好的，很难想象一个先天不足的少女会如此健壮；二来眼神有问题，不是总耷拉眼皮子就叫孤高自诩目下无尘；三则衣服颜色太素净，黛玉是心性高洁，但并不等于一天到晚都跟穿孝似的；四则鼻翼太宽大；五则笑起来像大妈，总之整个都不行，必须推倒重来！王熙凤是红楼中穿针引线的人物，其自身际遇也折射了贾府兴衰，她的整个造型是必须仔细专门设计的，头面折算了够过一辈子，现在倒好，带着杨子荣的风帽就出来了，衣裳呢，外面披的斗篷和贾母一样，青色褂子刚从紫鹃身上扒下来，还有那眉毛上两撮红毛，那是谁弄上去的？看着真欠揍。——天涯论坛

那些肥滚滚像拖把一样，偏偏袖口还缝上大半截的袖子，绝对不是唐朝！初唐时代流行上襦下裙，尤其是胡服影响深远，袖口是很窄的。盛唐以后大袖衫流行，袖口才会越来越阔，但那都是整幅袖子自然垂顺的姿态，和宽幅的下裙是配套的，绝对不是叶雷公搞得这种乱七八糟的布料子一截截拼出来的妖怪模样！——水木清华BBS红楼版

新红辩

剧组回应，网上流传的其实不是定妆照，而是当初303张试妆照中的一部分。由于当时并没有确定演员，所以准备的服装和饰品无法很精致，只能临时搭配一些饰品看看演员试装效果。等到演员定妆以后，才会根据演员实际情况和角色需要，请人手工定制饰品。

在《新京报》的采访中，叶锦添坦言最怕红学家，红学家反映好，投资老板喜欢，就问题不大。再说他必须照顾到世界审美眼光，中国现在要拍的东西，观众不仅仅在大陆，还要照顾到韩国、日本，应该用这种心态来拍东西。网友质疑叶锦添这么说是在推脱责任，联想此前剧组透露他是按时收费，对叶大师的印象那是越发不堪形容了。


昆曲牡丹亭中的人物造型，贴片要与戏剧的表演方式结合在一起才美

新红的编剧是8位平均年龄不到30岁的青年作家。记者就网络上对新红的种种指责和恶搞，与这8位编剧中的青枚与李雪交换了意见。在编剧们看来，导演李少红是很专心事业很单纯的人，对新红有自己的一整套看法，绝非网友所批评的没看过《红楼梦》，她要表现的是人性，是一个个生命从稚嫩到丰满，从成熟到凋谢的过程，是一个完整起伏的故事，有它自己的情境意像。究竟新红怎么样，要等它连音乐、特效等后期制作都完成了，真的搬到屏幕上，才具备和87版或任何其他一版《红楼梦》对比的可能。每一个人都有艺术创作的自由，李少红当然也有，既然每个人心目中都有一个红楼，那为什么就不允许李少红用视觉形式呈现她心目中的红楼？可惜整个新红的干扰因素太多，不仅是外界的不解与困惑带来的压力，还有来自投资方、来自红学会等内部的协调沟通，都不是一个导演该去做的事情。


左为87版红楼梦剧照，右为新红剧照，两者风格迥异

两位编剧讲到剧本被红学会反复修改，对方三个人的意见相互矛盾，许多视觉化的细节被以“毫无必要”为由删除时，相视苦笑。

红楼反雷行动

“雷”到痛处，网友们奋而反击。起因是这样一个帖子——小商品市场中诞生的新版《红楼梦》（http://cache.tianya.cn/publicforum/content/funinfo/1/1202441.shtml），开帖网友言道：新红的饰品服装是非常令人销魂的，大部分东东在小商品市场都能找到，叶大师为我国小商品市场的发展做出了卓越贡献，仅以此帖对其表示由衷的谢意。这个帖子已经被该论坛网友点击170 088次，回帖达到2055次之多，更被多处网站和论坛转载。帖子中指出新红演员的饰品不过是小商品市场兜售的廉价塑料花、水钻、亮片、假发，回帖的网友更指出林黛玉的耳环，自己2006年花7.5元就买到了；姑娘们头上的各色花朵，都是小商品市场的胸花；衣服更是像窗帘市场批发的料子。网友实在想不通，为什么新红美术指导是按分钟计算的，服装饰品却像按筐按车批发的。

正所谓一石激起千层浪，网友们批评到热血沸腾处，雷得外焦里嫩之时，忍不住要自己动手，来一个绝地反击——廉价首饰便宜窗帘谁家没有，就叶大师的这个造型图，咱也能搞出来——于是乎，在家自制Cosplay《红楼梦》造型，大家一起来（http://cache.tianya.cn/publicforum/Content/funinfo/1/1204662.shtml）！一场轰轰烈烈的Cosplay新红造型的真人秀活动就此在网上拉开了大幕。944 885的点击数，7747的回帖量，新红刚刚开工，就被网友来了个恶搞无极限。



网友的新红Cosplay，使用床单、窗帘、围巾、动物等各色道具

新红漫画

新红既然被网友占据原著优势批驳了个满目疮痍，搞个《Q版红楼雷梦》的漫画正是顺应潮流。果然，漫画一在天涯上出现就火了起来，作者大蕾真正一夜成名。

大蕾创作的初衷，是要“借新红楼翻拍所引起的诸多争议之大潮，对新红楼及眼下娱乐文化等圈中各类时事一并进行恶搞，在给读者带来欢笑的同时，寄望于大家都透过现象看到各类事物本质，呼唤真、善、美与爱，并希望年青人通过《Q版红楼雷梦》的发布，对《红楼梦》原著博大精深的史诗挽歌般的精髓能够重新认知并逐渐加以理解。”作者认为他“完全没有对《新红楼》造型的抄袭与恶意模仿，充其量只是向祖国文学戏曲艺术的一次致敬。”

从来只有锦上添花，谁会雪中送炭。新红此时，的确备受关注，却是“千人等踩，万人等看笑话”。一部新红恶搞漫画，已经有一家报纸连载，两家出版社将出版单行本。原画者不但顷刻间博客点击率火速上升，还有了自己的粉丝团体：蕾粉，蕾众，被他的粉丝称为“红雷教主”。


Q版红楼雷梦的人物造型

原来黛玉宝钗和王熙凤是一个人

其实新红的“雷”，早在2006年8月21日，人民大会堂《红楼梦中人》选秀活动启动之刻就开始了。那时候主办方为了扩大影响开设了官方网站（http://hlmzr.btv.com.cn）。这场长达10个月声势浩大的选秀活动，最终却以主演之一的宝玉待定，原定导演胡玫放弃新红为结局。主办方当初信誓旦旦新红的演员包括宝、黛、钗这样的主要角色都会从报名者中产生，而今看来真是一个天大“雷人”的笑话。主办方的功利心，电视台、媒体等各利益方的幕后激烈角力，仍可从中窥见一二。姚笛，本来是选秀中薛宝钗组的优胜者，定妆照饰演的是大黛玉，正式开拍时候却演的是王熙凤——观众头晕，是导演选角不靠谱还是钗黛凤原本一个人，姚笛都能“惟妙惟肖”？却原来按照李少红意图，大黛玉只有不多的几场戏，姚笛的经纪人不干了，终于将王熙凤的角色拿到了手。因为，这新红是以王熙凤为线索的，50多集里，王熙凤差不多集集都会露脸儿……新红有多少演员，多少演艺公司盯着，多少人的利益牵扯其中？人民网报道，截止2008年7月底，新红投资已超1亿，该剧制片人李小婉还在四处“化缘”寻找投资。不同资本的介入，制约着新红的方方面面。许多事情，观众看不到背后的纠缠纷乱的……

可以预想，新红播放时，舞美布景、台词、剧情、表演都将会有许多雷人之处。看来网友们要加倍做俯卧撑，锻炼好强健身体，才能做到在“群雷”声中屹立不倒。

颠覆原作的影视改编很多，《红楼春上春》《大话西游》怎么不见人骂？网友回答得一针见血：人家有叫《红楼梦》和《西游记》了吗？说过要“忠实于原著”了吗？花了重金建造大观园了吗？搞了轰轰烈烈的选秀、换角、易导演等花招丑闻吗？最直观的：人家的造型用戏子装铜钱头雷到人了吗？

网友不是恋旧，不是不能接受新鲜事物，恨的是功利心，是急功近利的态度，是将大众审美视若无物的胡编乱造。87版红楼并非没有瑕疵，但能最大程度尊重原著，符合大众对《红楼梦》的想象。新红试图从“梦”入手强调《红楼梦》的浪漫主义和虚幻人生的戏剧感，更具这个时代特有的后现代解构精神。然而公众认同《红楼梦》，是因其蕴含的传统文化，因其是当代中国文学史上批判现实主义的代表作品。这种文化上的反差，可能才是新红仅仅放出定妆照就无法令公众信服的根本。


新红的怡红院，原来是摄影棚里的布景，假花假草，连屋檐下鸟笼中的鸟也是假的

搜狐娱乐探班新红的拍摄现场（http://tv.sohu.com/20080724/n258339613.shtml），给观众展现出新红中贾府的豪奢：实木打造的雕花卧床、脚凳门窗，租借来的玉香炉、玉如意等奇珍，手工绣制的门帘……还有那花费巨资布置的能满足日戏、夜戏、清晨、傍晚等不同时间段的灯光。探的是新红，背景音乐却依然是87版《红楼梦》里的那支“枉凝眉”。



捍卫隐私，向人肉搜索说“不”

■北京 此时不匿何时匿

以“追寻真相与正义”为旗号的人肉搜索从2006年开始吸引众多网民的眼光，经过两年来大大小小的搜索案例，俨然已成为一种独特的互联网文化。人肉搜索在促进公共事件透明化（我们见证了“周老虎”的倒下）、个人信用重视化（很多人开始注意当前的一言一行对未来产生的责任），起到了无可争议的正面作用。然而大潮之下的另一股暗流，开始以无所不在的网络暴力对当事人产生巨大伤害，道德与法律的边界屡屡被突破，“贞节牌坊”“公审游街”“私刑”等古老野蛮的道德审判，在新时代身着另一袭华服优雅复活。

“隐私”开始成为与“人肉搜索”最尖锐对立的关键词。隐私在法律与道德方面的是是非非，自有专家和立法机关来判定与处理，我们所要关心的是，在人肉搜索及其方法论日趋凶猛的今天，你的隐私在网络上被透露，或者一旦被“人肉”后将有可能带来哪些麻烦：

●你在网上无意或随口甚至可能是作为发泄的评论或博文，会严重影响未来你的职业、事业、爱情、友谊等诸多方面，在这些情况下你往往没有任何辩驳的机会；

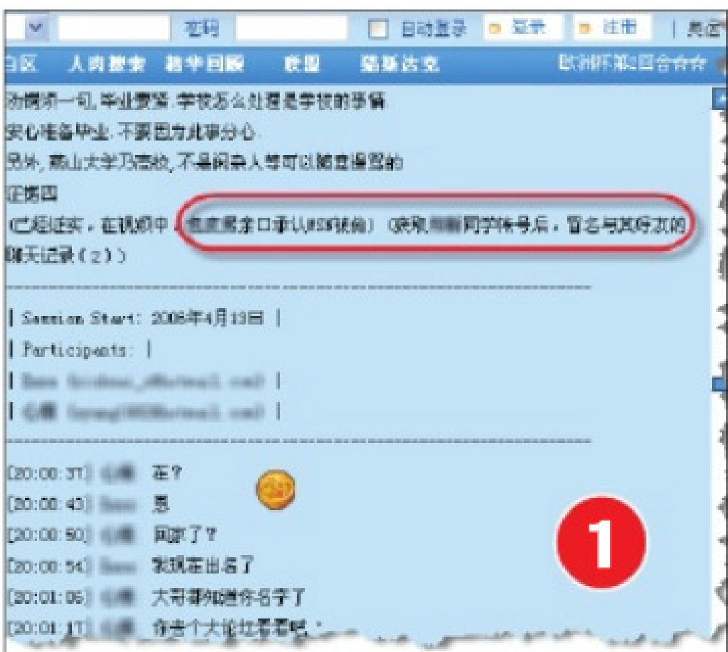
●你散落在网上有关个人隐私的图片、文字，甚至是零星的E-mail、手机号、信用卡等信息，有可能在未来被人恶意利用，引发名誉损害、勒索、盗用、入室偷窃以至人身伤害等恶性案件；

●你所无意散发的亲友联系信息，未来将有可能引发关联性的隐私骚扰，无论事从他起还是从你起，彼此都可能为对方承受不必要的伤害；

●你因一时“幸福感”或虚荣心所发布的关于你和情侣之间的隐私文字、图片、视频信息，将很有可能在时过境迁后成为彼此再建幸福的意外障碍……

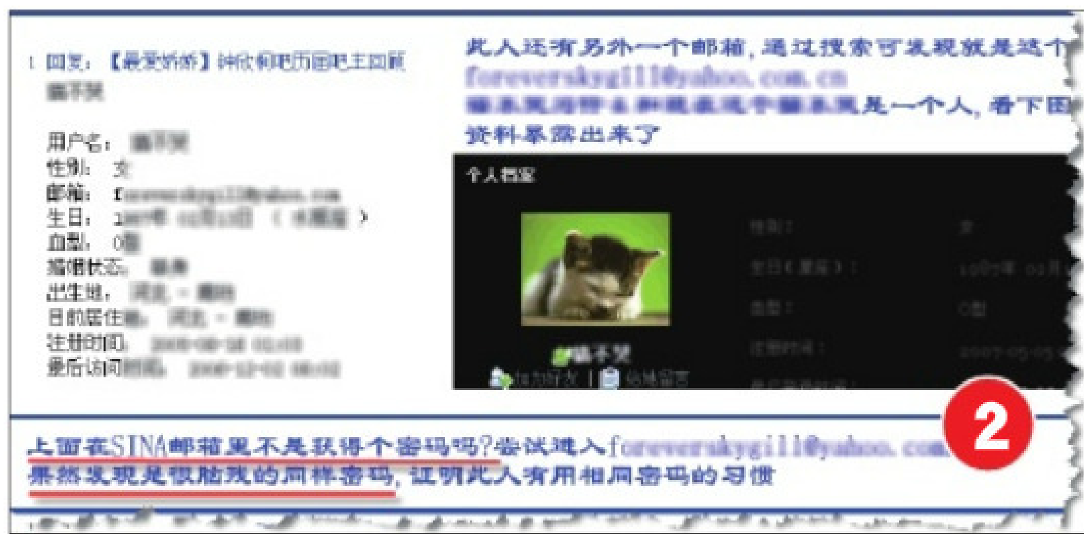
不要认为笔者在危言耸听，以上所举种种情形都有完整可靠的真实案例作为支持。特别是在个人愈加依附网络、人肉搜索盛行、隐私法又还未出台的今天，在互联网上每一笔与你相关的隐私信息，都可能在未来的某一天演变成一把无情的双刃剑，向你回刺而来。在这方面不要有任何的侥幸心理，也许下一个被“人肉”的就是你我。总之，是到了我们为自身隐私守望的时候了！

一、人肉搜索技术分析



要有效防范被人肉搜索，首先必须知己知彼。通过以往的各大案例，我们已经对这种方法的种种技术有所接触。总体来讲，这些技术可分为三大类。

其一是利用各种已有的搜索引擎（包括网页搜索、博客搜索以及各种站内搜索）对手中已有的关键词进行分拆、组合等反复搜索，结合搜索者自己的逻辑判断，将被搜索者在网上留下的各种蛛丝马迹一一寻得。实际上这完全是人工+传统搜索，“人肉”在这上面的定义只是聚集一批对传统搜索熟知的“专家”或者锲而不舍者，实现了专业分工。因此应对这类技术的方法就是考虑如何与传统搜索引擎作斗争。



第二类技术实际已近违法，但这里暂且称之为“黑客”行为吧。早在2006年的铜须事件末期，就有人破解了当事者的MSN账号，并登录该账号与其在线好友聊天，获取了一些实际已经与本事件主线无关的信息（图1）；这种做法在另一些人肉搜索事件中则起到了扭转全局的关键作用，例如今年的百度贴吧阿娇吧骂人事件，就因有网友攻破了当事人的邮箱，获取了关键性的隐私（图2）。对待该类“技术”的关键点在于加强自己的安全意识，在设定密码、防治木马

方面多下功夫。

最后一类技术则是“人肉”无可替代的优势，那就是“人海战术”，纯靠人多眼众找得事件的真相。例如对图片的识别、对音乐的鉴定，甚至有可能直接由当事者身边的人提供线索、解决“谜题”。对于这类人海技术，我们只能叹服而无可防治与补救，请诸位为自己的人品祈祷。

因此，以下本文将针对第一、二类方法，展开全面的“反侦探”讨论。

二、应对传统搜索

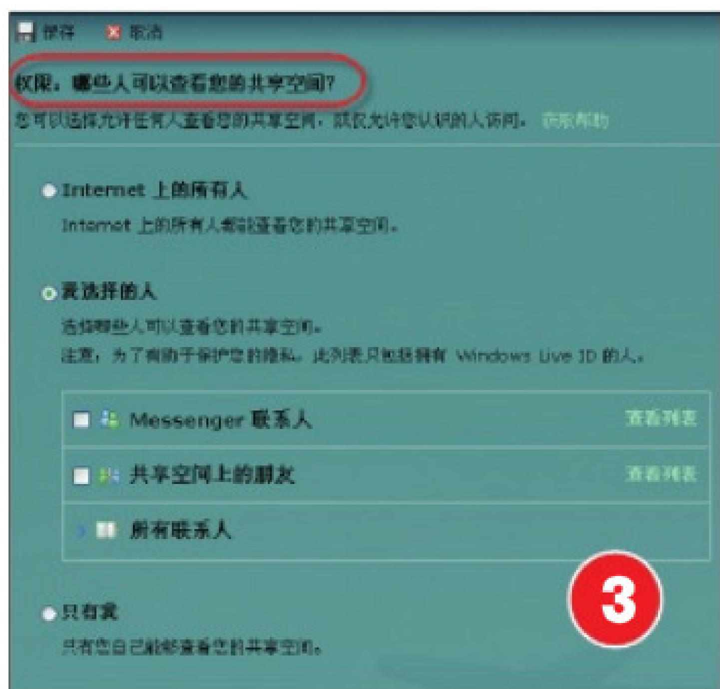
只要公开放在网上的信息，基于关键词的搜索就能轻易让该类信息水落石出，因此最基本也是最重要的应对方法就是找到信息的源头，再将其删除或修改，同时在以后的上网过程中谨慎保护隐私。不过，由于隐私的透露实质上可看作一种交易，许多情况下一定程度的透露隐私才可获取对方信任，例如这两年兴起的Facebook、校内网、实名制就是这个游戏运行的基础。因此我们要考虑的是，哪些隐私透露是有必要的，哪些是过于随意。对于前者，必要时仍需增加访问保护，而后者则应立刻警惕起来，在这方面甚至可执行“最小必要”的严格策略：不该透露的一律不透露。

1.最常透露隐私的网络途径

（1）博客：

博客是个人信息最为丰富集中的地方，尽管目前绝大多数博客均为匿名，但通过一篇篇翻日志，仍可找到大量识别个人的信息。因此在撰写博客时务必保持谨慎态度，不要因一时冲动而留下了手机号、地址等信息，笔者曾经在不少博客上看到了类似“博客地图”或用地图标注自己位置的情况，这对人肉搜索更是绝好帮助。除此之外，还可用以下方法保护隐私：

●给博客设定访问权限，可将搜索引擎爬虫拒于门外（**图3：给MSN Space设定权限**），你的所有日志将不会被收录。



●如果日志已达一定数量，或有多处博客，可自行使用博客网站提供的搜索，或用博客搜索引擎检索个人敏感信息（如手机号、QQ号）等，发现可及时修改。目前有不少专业的博客搜索网站，但据笔者多次测试，发现还是专业搜索引擎（例如百度和Google）的博客搜索、站内搜索更可信赖（**图4：Google博客搜索，左侧可设定日志发布时间**）。



百度博客搜索（测试版）：http://blogsearch.baidu.com
Google博客搜索：http://blogsearch.google.cn
百度站内搜索语法（以大软官方网站内搜索为例）：site:(popsoft.com.cn) 关键词列表
Google站内搜索语法（同上）：site:popsoft.com.cn 关键词列表

●不要忘记Twitter、饭否、叽歪等“微型博客”，虽只是一言一句，但有可能关键字更集中。

（2）论坛、校友录

在这两类网站中，除遵循与上述博客一样的谨慎发文原则外，更需注意个人信息的设定。在本文后面，将会详述用户名、E-mail、IP地址方面的安全策略。这里提出以下建议：

●如无必要，除用户名、密码之外，其余信息可一律不填或伪造甚至进行误导性填写。不用担心有人会通过你的E-mail、QQ联系你，站内基于用户名的短消息或小纸条就已足够使用。

●即使为了未来遗忘密码时能够取回而填写真实E-mail，也尽量将其设为“不公开”，以免被论坛其他用户或搜索引擎“看到”。现在大多数论坛在注册用户时都可设定E-mail不公开，但许多时候这一选项是隐藏的，一般点击“显示高级用户设置”后才可出现（**图5**）。



●大多数校友录均使用实名制，加上实体的班级，实在是“人肉”的极好目标。因此有可能的话，一定要强烈要求管理员将访问权限设置为班级成员访问，并且严格规范成员加入机制，毕竟这是一个相当隐私的领域。

（3）淘宝、拍拍等购物网

如果你还没意识到你的购物记录也会进入搜索引擎的“视线”，那么笔者强烈建议你使用Google或百度对以上这两家购物网进行站内搜索，搜索关键词使用你的购物用户名。你也许将可怕地发现，你所有购物记录及出价记录都裸露在公众的眼中（**图6**）！出价记录还好说，只要卖家物品不是自动上架，下架后记录就随之消失；但基于购物信用的考虑，购物网站会一直让购物记录保持，而且所有人都可匿名访问！对于这类问题，笔者作如此建议：

●购买敏感（例如医疗购物）或不想让别人查知的物品，务必在购物下单页的最后时选择“匿名购买”（**图7：以淘宝为例**）。留言询问或评价时也可如此操作。





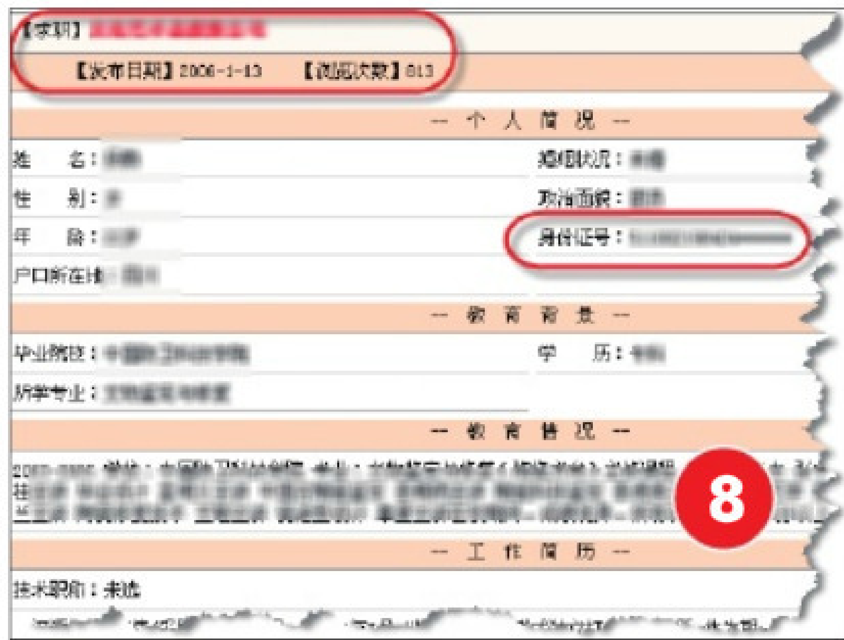
注意：这些购物网站的用户名一经注册后就不可更改，更需引起注意的是只要一有交易记录，该会员名就不可注销！这原是为信用设置保障，但基于前面所说的公开访问，这实在是一个应引起个人高度重视的信息源。因此我们建议作为买家，该匿名时一定匿名，同时请参照后文的用户名使用策略。

互联网对个人信用的冲击

不夸张地说，只要这些购物网站不倒闭，用户在其上的购物记录就会全部保留到永远。虽然在这里用户的真实姓名并未公开，但对于购物网站而言，这些购物信用完全清晰透明（别忘了支付宝的实名认证）。从某种程度上来看，如果购物网站坚挺持久，这些个人信用资料的意义将可能变得跟信用卡偿还、房产还贷、手机欠费等一样重要！而很多时候，用户只是随意进行一次交易，万不会想到它可能有“深远”的“历史意义”。因此随着技术及相关制度的建立，“互联网上你不知道对方是否是一条狗”的说法可以休矣，请为自己的信用负责！

（4）求职、租房

在发布这两样信息时，相信很多人都暂时处在非常被动的位置，因此经常会不遗余力地给出许多个人的详细信息。在刊发个人简历时甚至连身份证号、个人照片这样的资料都毫无保留地贴出，更不用说手机号、个人履历、自我评价等（**图8：笔者随便就查到了一位朋友的在线简历，甚至包含身份证号**）。笔者也找过工作寻过房，知道当时境况下往往顾不上这些，然而临事慌张并非好事，出于对未来隐私、防范“人肉搜索”的考虑，这里仍给出以下建议：



●尽量选择有登录系统、登录后可编辑管理发文的网站发布求职或寻房信息，并且牢记在事后及时删除或修改发文。注意目前该类网站可能存在信息转载的情况，如果发现转载，必要时可联系转载方网站直接要求删除。

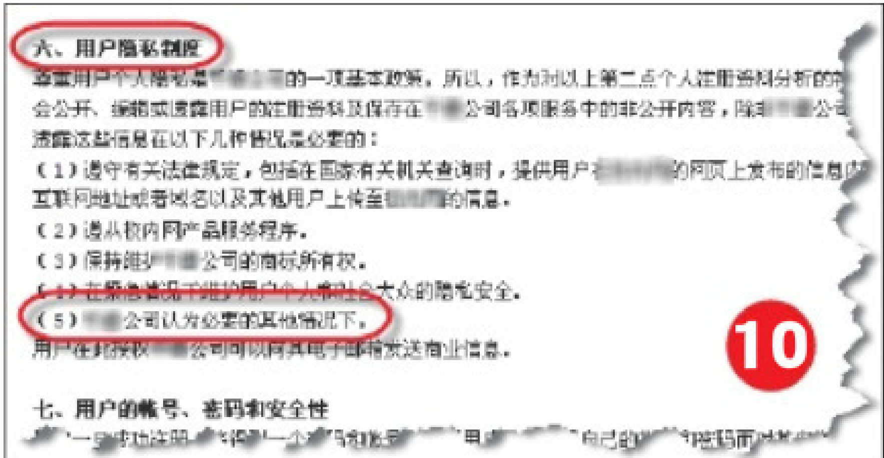
●从目前的态势来看，网络求职、租房多为供不应求，持有用人职位、房源的一方极少会主动出击寻找求职或租房信息，因此笔者建议，如无必要，可减少无目的的信息散布。即使散布也应优先采取网站内部的联系方式进行，减少自己手机、邮箱、即时通讯账号等的曝光。

（5）社交网站、网络相册、婚介

如果用防范“人肉”、保护隐私的眼光来看这类网站，所得到的结果只能用“触目惊心”来形容：个人的基本资料完全面向全网络公开，而只要拥有一个该网站账户，就可查看到其他用户的更多信息。以目前兴起的校内网（http://xiaonei.com）为例，很容易就可搜索、查看任意一位用户的照片及好友列表（**图9：出于隐私保护本图已马赛克处理**）。这种情况在世界其他类似网站也普遍存在，例如知名社交网站MySpace.com的一位负责人就提醒：“许多人非常乐于在社交网站上发布照片和自己的详细资料，完全没有考虑到其他人可能获取自己的个人信息。”这仍旧是一个本节最开始提到的“隐私交易”问题，你应当做出自己的取舍。但无论如何，在进行该类活动时笔者仍建议注意以下两点：



●首先在注册前应知晓自己的权利，阅读网站的隐私条款。大部分网站的隐私条款可能并不明确，甚至推托责任、施以霸王条款（**图10**），这时便需要进行下一步操作。



●进入个人操作界面后及时进行隐私设定。以前面提到的校内网为例，笔者建议如无必要，一定在隐私设置的“站外搜索”中将“允许站外的人……通过搜索引擎搜索到我的校内账号”取消（**图11**）；之后再对个人主页中的各项设置进行权限更改（**图12**），建议将“好友列表”访问权限降低（默认选为“所有人”），这里必须要指出的是，所谓“同网络”的权限控制并不安全，极易被一般用户伪装获取，可酌情修改。





2.保护你的标识性关键词

在了解上述隐私透露的主要途径之后，我们对“人肉搜索”常用手段——标识性关键词搜索——进行防范可能性的探讨。对于个人而言，标识性的关键词包括人名、用户名、E-mail、QQ号等。

（1）用户名

●坚持重要用户名分离的策略

用户名是所有信息中最不可能被隐藏的，因此借助用户名进行跨越式搜索，往往是“人肉”的第一步。为减小这种关联性的“跨越式”搜索，有必要在不同网站使用不同用户名。不过，显然不可能所有网站都使用不

同用户名，只需注意将那些“重量级”的网站用户名独立出来即可。笔者建议，淘宝、拍拍、主要博客、隔三差五去灌水的论坛以及非实名制的主要社区网络、相册、校友录，应使用完全不同的用户名，并且保证这些用户名为专用，不在其他网站注册时使用，而其他地方仍可使用某个一般性的用户名。注意这里提到的“分离”，并不只是不同即可，还需不可联想、不具备相同类似的局部，例如：“hellokitty”与“kittycat”就没做到有效分离。

至于真实的姓名，除了Facebook、校内网等提倡用实名的地方，其他地方使用时一定慎之又慎，否则被连带搜索进实名性网站，你的现实隐私将一览无余。

●常用一般性用户名“伪装”处理

这里说的“伪装”是针对搜索引擎而言，也就是搜索引擎对你的用户名不敏感。将用户名设置为与专用词一致是一个相当好的办法，例如“Hellokitty、visualbasic、火炬手、断肠人在天涯”等用户名，都会让人肉搜索者们颇费周折，为了防止重名，不妨采用长一点的专用词。不用担心这会损失你的特色，好的专用词有时也个性十足。而最忌讳的用户名是有意义的字词与特定数字的组合，例如“kitty118、火炬手823”，这是很多用户为了防止重名而采取的一种策略，但实际上搜索引擎对该类名字极为敏感，往往一搜就出现在第一页，同时数字还经常透露出个人信息，有助密码猜解或隐私猜测。

你网上的个人资料是否安全？

在本小节最后，让我们暂时跳出“人肉搜索”引擎的范畴，讨论一下个人保存在网站上的文字、图片是否安全，即使你已按照网站规定设置隐私，但问题是，你是否能防范网站经营的风险呢？2000年5月，英国著名网站Boo.com宣布倒闭，以25万英镑（约合人民币313万元）的价格卖给了Fashionmall.com公司，但值得注意的是，同时出售的还有曾经在其网站上注册过的35万名用户的个人资料；而另一家美国知名网上玩具销售店Toysmart宣布倒闭时，则公开在《华尔街日报》上刊登广告拍卖其客户资料，例如客户姓名、地址、购物习惯、商品喜好，其中甚至包括一些孩子的姓名、性别及年龄等！

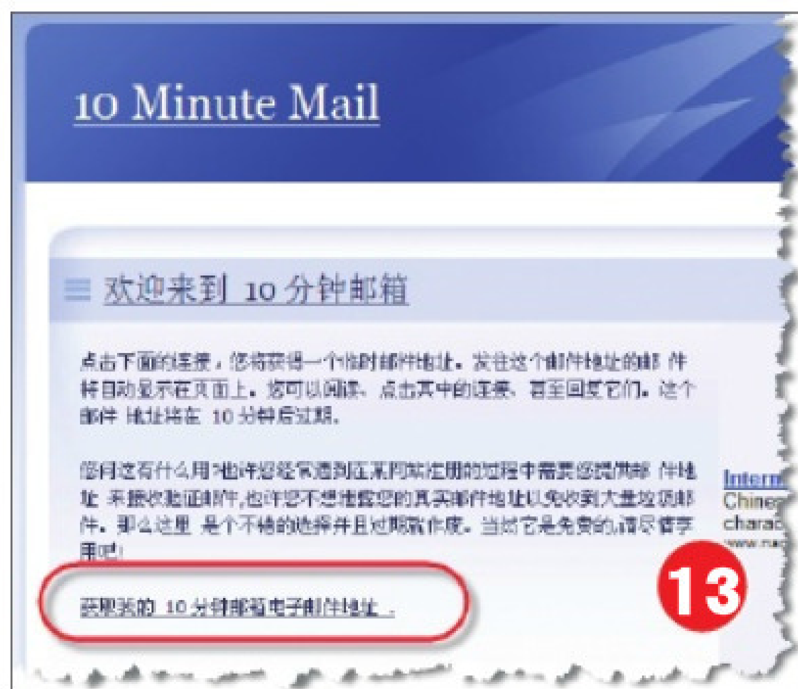
另据美国南加州大学和加州大学伯克利分校2001年联合进行的一项调查显示，只有38%的媒体网站有隐私保护条款的说明，而真正明确的不过28%；65%的网站利用强制网上注册等手段刻意收集访问用户的个人资料，如年龄、职业、电子邮件地址，甚至是社会保障号码和信用卡号码。调查结果还发现，媒体网站收集用户信息的实际情况和用户对网站收集信息的知情情况之间有明显差距。

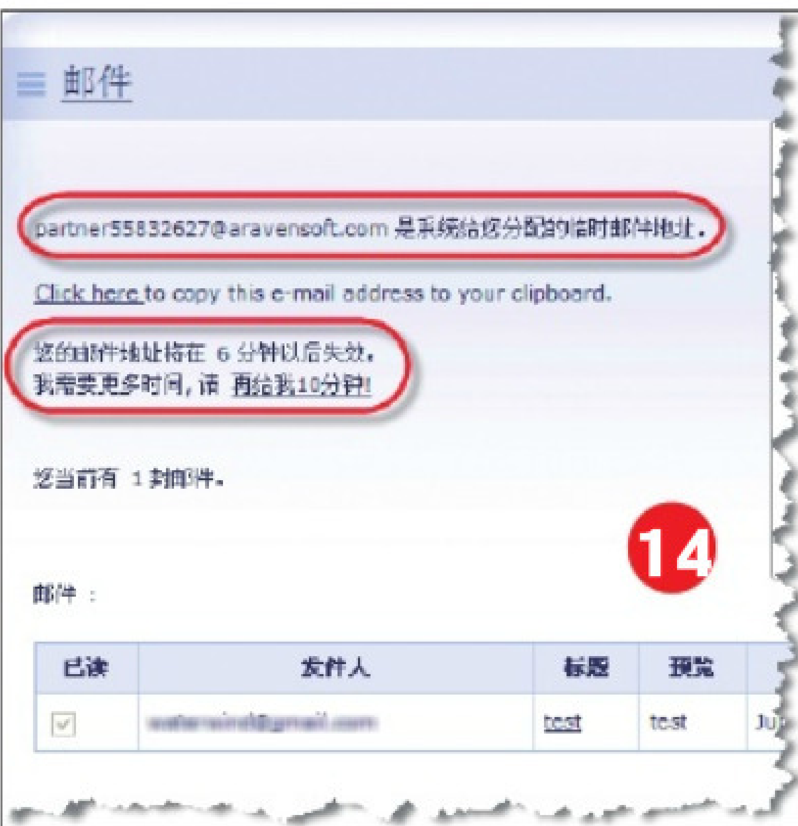
笔者在此并非怂恿大家以恶意的眼光待人处世，只是提醒你无论在什么情况下，请一定要注意保护自己！在任何的网络情形下，不妨坚持最有必要的隐私策略。

（2）E-mail

●E-mail隐藏与伪装

与用户名不同，E-mail在大多数情况下是可设定隐藏的，具体方法上一节的“论坛、校友录”部分已经介绍。不过仍有一些网站无法隐藏E-mail，并且很多时候，若不是注册时需要邮件激活验证，我们连真实E-mail都不愿意提供。这种情况下你不妨尝试一种名为“匿名临时邮箱”的在线服务，对E-mail进行伪装。该服务现在有不少网站提供，它可在你需要时生成一个临时邮箱，该邮箱具有较短的时限，时间一过就会自毁，不留下任何记录。因此你可用该邮箱去注册用户名，然后在时限内完成认证激活，这样既保证未来不被“人肉”，也可有效防止垃圾邮件。





我们以中文版的“10 Minute Mail”为例说明，顾名思义，该服务为用户提供10分钟时限的临时邮箱。登录http://10minutemail.com后，点击页面上的“获取我的10分钟邮箱”链接（图13），很快软件就会为你生成一个临时邮箱（图14），使用它去注册，不一会儿，激活邮件就会出现在下方列表，像正常一样点击阅读即可。如果觉得时间不够，可以点击“再给我10分钟”链接进行延时。

其他类似网站还提供了邮件转发或更长延时的功能，以下列举几个不同类型的供大家使用：

http://mailexpire.com：12小时至3个月临时，临时邮件转发至你设定的信箱；

http://minutemail.com：进入主页即生成邮箱，并且直接拷贝入剪贴板，你还可自定义多个域名；

http://spam.la：允许你随意使用任意以“@spam.la”为后缀的邮箱名，亦即随意定义前缀。但你需要记住所使用的前缀，并用它在主页上搜索（Filter）属于自己的邮件。不用担心会隐私透露，发送方的邮件名前缀、标题均已被隐藏。

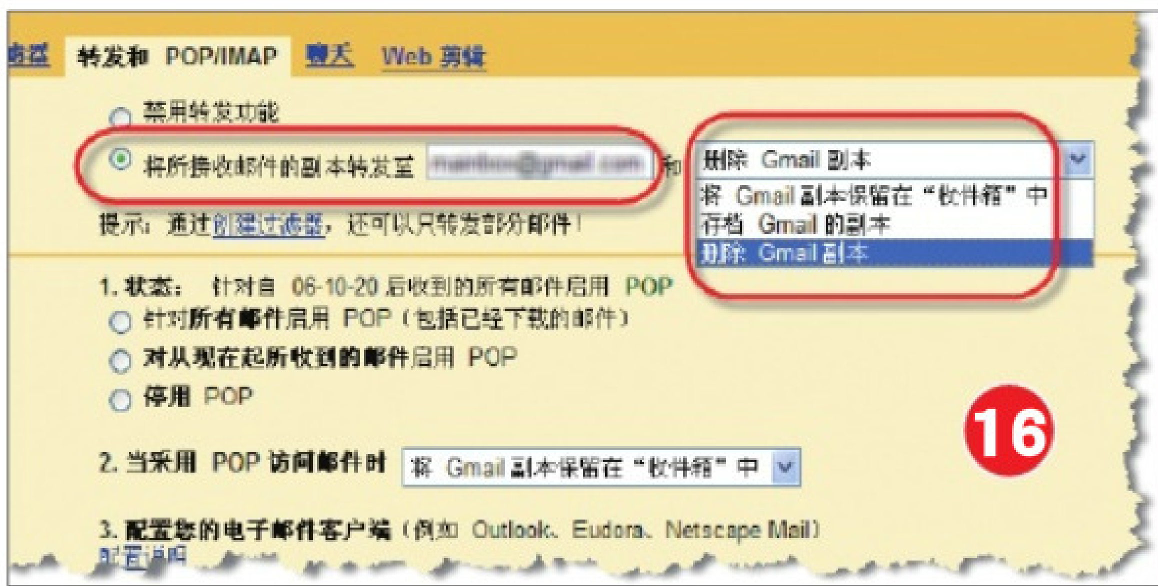
http://emailwarden.com：与上述不同，该网站提供的是IE工具条，安装后直接通过工具栏就可收发临时邮件（图15），适合经常使用该功能的用户。



●E-mail分离与转发

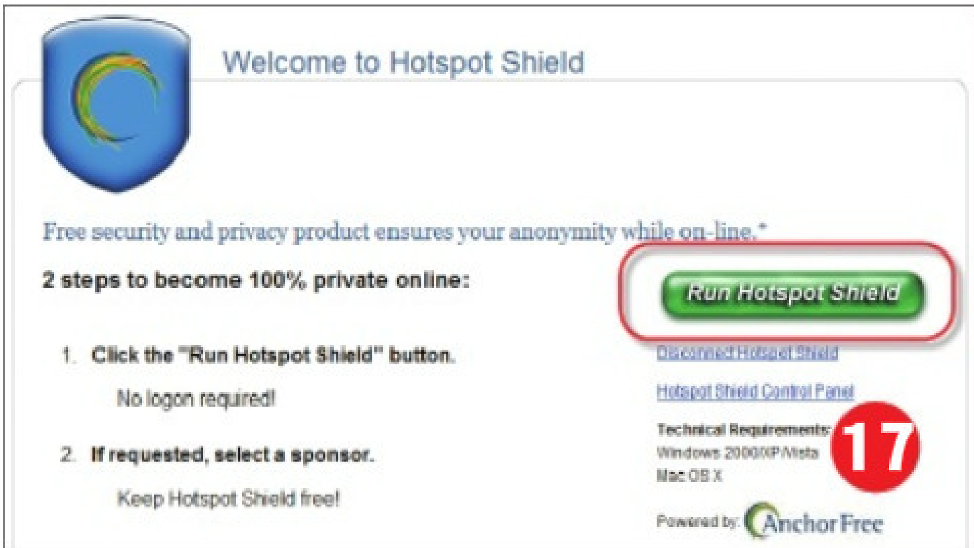
必须指出，上述临时邮箱服务并不能保证其自身的隐私保护，因此只适合于临时注册使用。长期使用的账号最好仍用正式E-mail，以免出现忘记密码却又无法用邮箱找回的尴尬场景。不过，如果这些账号不能选择隐藏E-mail，建议也像用户名一样对其进行“分离”设

置：每个账号对应一个完全独立的邮箱。但为了防止登录多个邮箱的麻烦，可采取这样的策略：确定一个收信的主邮箱，而在其他独立邮箱中均设置“自动转发”指向主邮箱，如无必要，转发后原邮件可删除（图16：在Gmail中设置转发）。



（3）IP地址

IP地址是一个人上网完全透明的信息，只要愿意，提供服务的网站或软件均可将其显示出来，例如不少论坛的帖子后就带有发帖者的IP地址。通过IP地址可大致锁定使用者的真实地理位置，相信很多用过QQ显IP版的用户对这一点都很了解。因此，在进行一些特别的网上活动时，有必要想办法将IP地址伪装，常用的方法是设置代理和使用Tor、VPN（Virtual Private Network，虚拟私人网络）等加密连接工具。设置代理及Tor以往有很多介绍，因此以下笔者就简单介绍一款免费VPN连接工具“Hotspot Shield”的使用。



首先登录网站“http://anchorfree.com/downloads/hotspot-shield/”下载软件（注：如果你不能登录该网址，很可能也用不了该软件）。安装之后执行主程序，软件会直接在浏览器中打开网页（图17），点击该网页右上角的“Run Hotspot Shield”按钮，软件即打开新网页进行连接，连接完成后状态（State）会显示绿色的“Connected”（图18）。这时本机的一切连接即通过远程VPN服务器绕行（原有连接会中断后再连接），对外的IP地址自然也不再为本地。不过这款软件虽为免费，但利用它浏览网站时会在页面顶端看到软件厂商所提供的广告。如果要断开VPN连接，可右击系统托盘处的程序图标，选择菜单“Disconnect”（图19）。

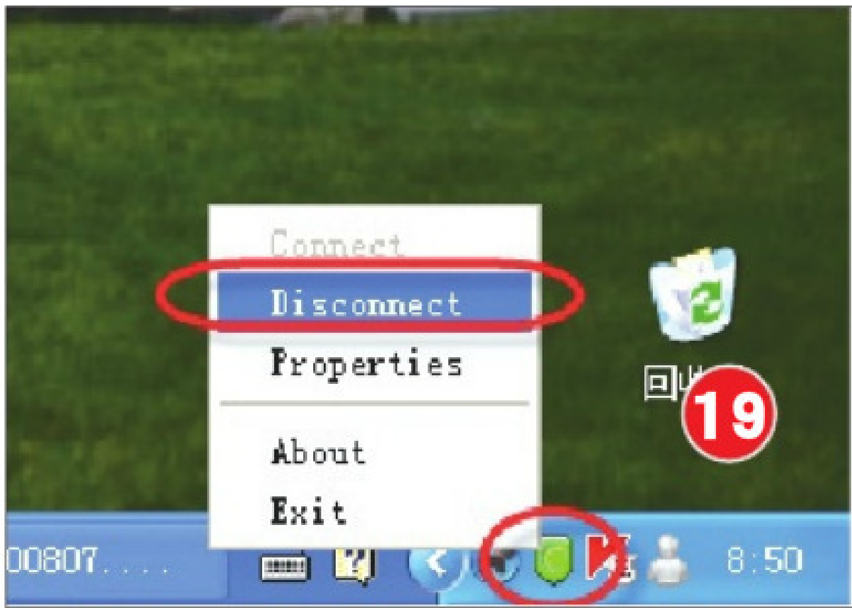


需注意部分用户的PC有可能在一个局域网内，因此通过本地网络连接属性查不到自己的IP地址（只可看到局域网地址），此时要验证对外IP地址，必须发动外部连接再由外部程序“看出来”。现在许多网站都提供了这样的服务，例如笔者常用的“http://ip138.com”，登录后即可看到本机地址，从这里看到笔者的IP地址已经成功被伪装（图20）。以下再提供一个IP查询网站以供备选：http://ip.loveroot.com/。

（4）其他重要信息

除上述3项之外，还有以下这些信息常被当作个人标识来“人肉”：手机号、IM（即时通讯软件）号、地址、借记卡/信用卡号、身份证号、个人照片。幸运的是，这些信息是否会被搜索引擎抓取，基本上取决于你自己的日常控制，不妨使用搜索引擎对其一一搜索，看是否有自己放过的“死角”。不过，其中仍有一项值得特别注意，那便是IM号背后连带的博客。目前QQ、Windows Live Messenger、百度Hi，背后都可开设博客，它们确实非常便利，博客更新时可直接让IM上的好友看到。但对于人肉搜索来说，这也确实是极好的连带搜索途径，因此请慎重考虑是否直接在它们背后开设博客，或者要不要加入权限访问。





三、应对黑客行为

俗话说“道高一尺，魔高一丈”，再高明的安全策略都可能被黑客突破。然而只要了解和实施一些简单的安全技术，就可将绝大部分“道行”不高的黑客拒于隐私的门外，这样我们的目的就已达到。

1.密码与密码保护

密码安全虽是一个老生重谈的话题，但密码却有可能通过另一种方式被破解，那就是“密码保护问题”，绝大多数账户系统都设置了通过保护问题重置密码的功能。本文第一节提到的“百度贴吧阿娇吧骂人事件”，当事人邮箱被攻破，就是因为其密码保护问题的答案与常用用户名一致，很快就被攻击者猜解。因此防止账户被破解，一定要从密码与密码保护问题双重下手。这里简单列举防破解的几项原则（方便起见以下“密码”均同指密码与密码保护问题）：

●密码长度在8位以上，当然也不宜过长；

●密码中不要使用自己或亲友的任何用户名、真实名、生日、身份证、手机/电话号的任意变形，包括不要将它们分拆、组合；

●不要采用你的研究领域或工作上常接触的文字或数字；

●不要使用和键盘位置有关的通行密码，例如qawsedrf或asdf；

●最好不要全英文或全数字，而是混合体，并且密码系统接受的话，应在密码中至少加入一个%、@、!、=、+等字符，注意“#”在一些系统中不可用，可避开不用；

●越无意义的密码越好，但为防止自己也忘记，可采用一些特殊的编码方法对特殊语义“编码”。例如密码中的一部分是歌词“我们的祖国是花园”的拼音首字符“WMDZGSHY”，双如“东方不败”逐字五笔编码前两码“AIYYGIMT”，请发挥自己的想象力。

●有可能的话，不同网站使用不同密码。为防遗忘，兼妨黑客通过其他方法获取密码后（设想黑客就是网络管理者，而密码又以明文保存……）进行其他系列破解，可将网站域名变形后分散嵌入到固定的密码样式中。例如将网站域名以“1、3、7”位取出（取到尾则回转到头），替换刚才的“AIYYGIMT”第2、4、5个字符，如此，popsoft.com的密码则编码为“APYPTIMT”，而cctv.com的密码则为“ACYTTIMT”。经笔者实践，记住原则并习惯后，并不会太影响正常的密码输入。



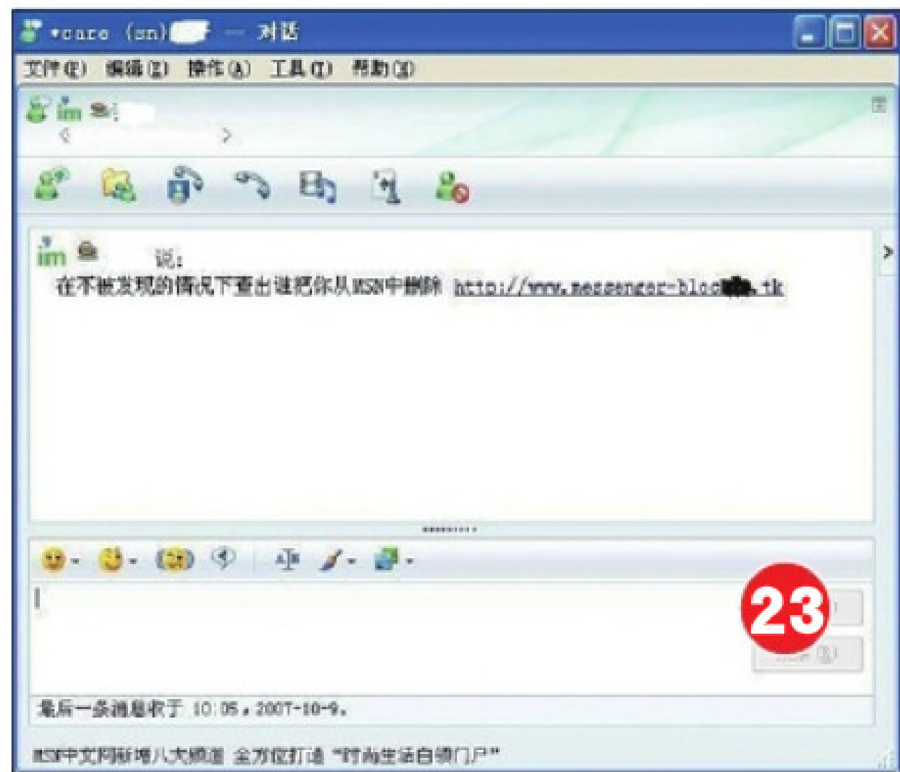
2.防止木马

设计再好的密码也挡不住木马软件的一个小动作，正如当初坚固的特洛伊城是被木马从内部攻破一样。因此一定要在本地机器上安装能查杀木马的杀毒软件以及阻挡木马连接的防火墙。限于篇幅这里不再介绍具体软件，只建议一定要打开监视功能，并且及时升级病毒库以及Windows系统更新补丁。



除了布置本机安全策略之外，还应限制自己在非安全的网络环境下进行任何登录，例如未验证安全性的网吧机器以及亲友的机器（信任亲友并不等于信任他的机器）。实在迫不得已时应尽量使用登录系统的键盘点击输入功能**（图21：使用QQ的小键盘功能）**，并在离开时牢记登录出系统，有条件或能力时清除使用痕迹。

最后在日常使用电脑时，对陌生来源的网络资源，例如邮件中的可执行附件、朋友发来的网络链接，应慎重对待，不要轻易运行/点击。这里特别要提到的一点是，选择邮箱或客户端时，应尽量选择那些打开邮件时不会自动显示邮件中图片的邮箱**（图22：Gmail中陌生邮件的图片被禁止下载显示）**，而在该类邮箱中，对这种图片也应谨慎选择是否显示。原因在于黑客有可能通过让你下载图片这种手段（有些恶意邮件中这种图片甚至只有一个像素，你根本看不到），轻易得知你的位置信息，在有IE漏洞存在的情况下，甚至还可能向你的机器植入木马！



3.反钓鱼与套问

这类问题也经常发生在上网经验不多的用户身上。恶意网站或个人通过模拟官方网站，骗取用户账号及密码**（图23：最近笔者常收到已中毒MSN好友发来的钓鱼网页，要求输入MSN密码才可知道谁把自己拉黑了”）**。因此当输入密码时，应仔细识别网址是否为官方网站。另外只需牢记一条原则：在互联网上，任何网站、任何机构、任何人，在任何时间、任何情况下都不应当向网民寻问涉及网上个人电子邮件信箱、QQ、MSN等应用的任何密码，无论通过什么途径收到这样的询问，都应当以诈骗对待，予以坚决拒绝。

四、假如你已被“人肉搜索”……

在文章的最后一部分，笔者做这样一个最坏的假设……如果你认为已对自身形成侵权，根据许多律师朋友的建议，最好的应对方法是去做公证。请及时到当地公证处，请公证员对尚未删除的网页进行保存公证。这种证据保存做法，在民事诉讼中非常实用，也得到法院的认可，是未来维护自己权益的重要保证。

不过，话也应当从另一方面说回来。以上防范“人肉搜索”的方法，均不可能纵容任何在网络上作恶的行径，别忘了还有更多没想到的技术环节，也别忘了还有上文说的第三类“人海战术”。“纸包不住火”，在虚拟世界中也一样，只有遵守一定的道德规范，才能在遭遇人肉搜索时心中坦然不惊。



关键字：录音 手机铃声 变声攻略

我们的生活离不开对声音的感知和认识，音乐可以给我们带来很丰富的情感素材，好的音乐环境也能够给我们的生活添加更多情趣。大家玩游戏时伴随音乐，手机铃声是音乐，MP3播放器也是流行已久，还有不少人喜欢K歌。总之音乐对我们来说是一种享受和消遣，然而并非所有的音乐都让我们满意，多数时候我们需要对音乐进行一些处理，满足我们不同的需要。

目前普通用户需要处理的音频两大应用，一是K歌录制上传，一是手机铃声，所以我们主要讲解这两种应用的实现。其余部分大多只是欣赏音乐，即使需要简单的处理，也可借鉴其方法。

一、获得素材——录音与消人声

1.了解并确定主题

音乐的制作主要取决于对作品的理解，如果不能对素材和作品有一个良好的认识，那么做出来的作品是很难体现音乐那独特美感的。虽然我们的作品无法达到华贵典雅，也无法感知气势磅礴，但至少能够体现自己的设计风格。

很多人喜欢K歌，现在也有不少网站提供录歌上传功能可供网友们互相学习欣赏。当然录歌并没有什么风格限制，自己喜欢什么风格就录制什么风格。然而录歌除了自己的表现外，环境及软件的选择也颇为重要，必要时还需要软件修饰。

手机铃声一般强调短小，拥有一定主题和片段完整性。系统铃音一般具有特定的时间范围，但对大小的规定不是很严格。制作铃声首先要获得音源片段，所以需要裁剪，同时由于铃声的重复播放，最好制作首尾能衔接的片段。

2.素材和音源的获取

一般音源的获取方式主要分为3种：一种是原创录音，一种是设备转录，最后一种就是网络下载。当然有音乐特长的用户还可以自己谱曲演奏，但也可以归入录音部分。

原创录音

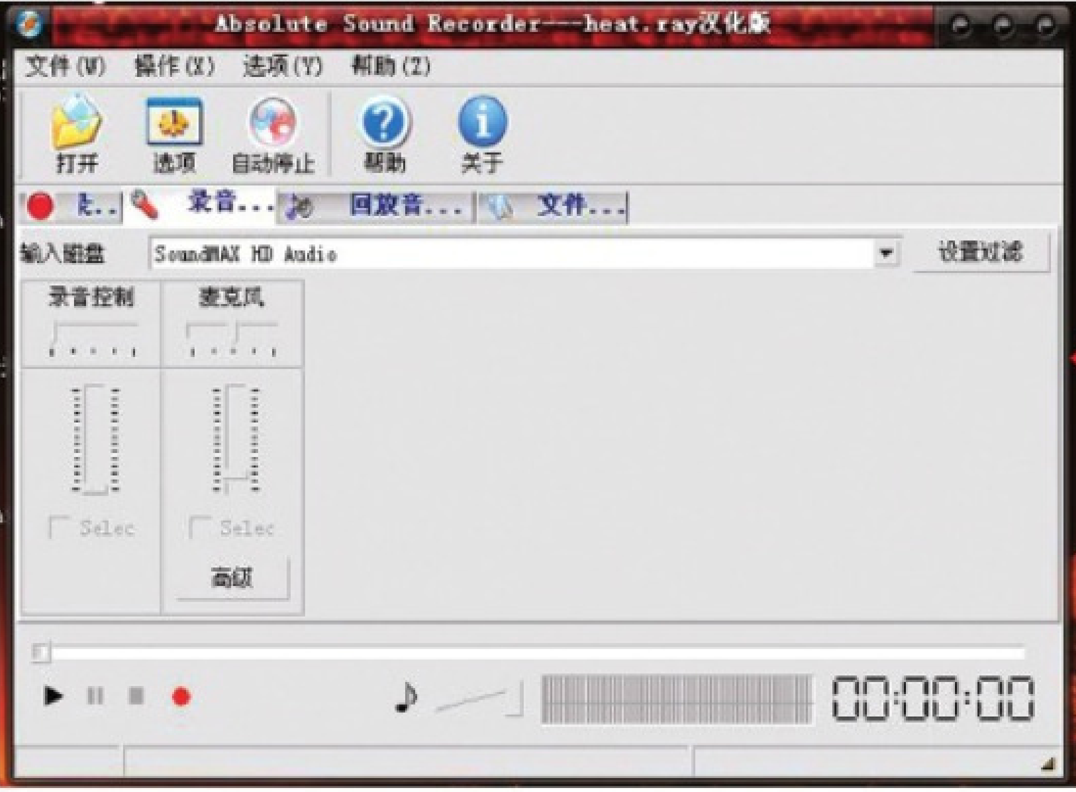
录音一般只需要在电脑上配上一个麦克风就可以了，不过录音前要保证一个相对安静的环境，这里的相对安静是指尽可能减小环境噪声，紧闭门窗，墙壁有好的隔音效果将有所帮助。录音一般以录清唱为主，背景音效通过混音软件与清唱合成，不过也可以

合着伴奏一起录制，省掉混音同步这个步骤。

作为一个不足9MB的录音软件，Absolute Sound Recorder（下载：http://www.skycn.com/soft/22849.html）以它独特而强大的功能为我们提供了很实用的工具。

首先我们来设置一些参数为录音前做准备。点击“选项”菜单里面的“选项”，弹出选项设置窗口。首先选择保存路径，之后设定文件参数，格式建议选择WAV，方便以后转换成其他格式进行处理，同时能保存最大量的信息，参数一般来说我们采用44100Hz、192kbps就可以获得比较好的效果，





这里主要负责控制音量。一般控制在70%到80%左右就可以了，调节方式为滑动控制条，上下拖动。之后点击红点的录音按钮即可开始录制。



每次录音完毕，软件都会自动跳转到ID3标签设置界面，在这里我们可以输入录音文件的标题、艺术家等版权信息。

K歌录音的技巧

录音的时候需要注意什么呢？刚开始录音不可避免碰到的问题就是换气，很多朋友录音以后发现换气声过大，严重影响了整体效果。很多朋友遇到这个问题时采用多次中断来处理，当换气时暂停录音，其实这样做反倒会影响整体效果。在这里建议大家换气时应尽量平和，同时注意利用间隙。这个问题的关键在于音速的控制，很多朋友录音的时候节奏把握不到位，导致换气时间不稳定，就会造成此现象。必要的时候可以使用快歌来练习下节奏感，有一定节奏感后就比较容易控制了。

噪声是录音的大忌，通常是因为电流声音过大或者环境杂音引起的。前面说录音的时候应该控制音源音量并且尽量减小环境杂音影响就是因为这个，谁都不希望自己辛苦了半天的作品出现拉锯般的噪声吧。虽然可以通过软件去除噪声相似的部分来达到效果，这种后期处理很容易造成音源细节不到位从而影响成品音质。那么有没有更好的办法呢？目前降噪主要是利用环境隔绝部分噪声，以减小噪声影响。

设备转录

相信喜爱音乐的兄妹们都收藏有不少经典的磁带吧，有没有想过将这些经典歌曲保存成文件呢？这里为大家介绍一种音源转录技术。现在有不少设备均支持“Line-in”功能，也就是线路输入。

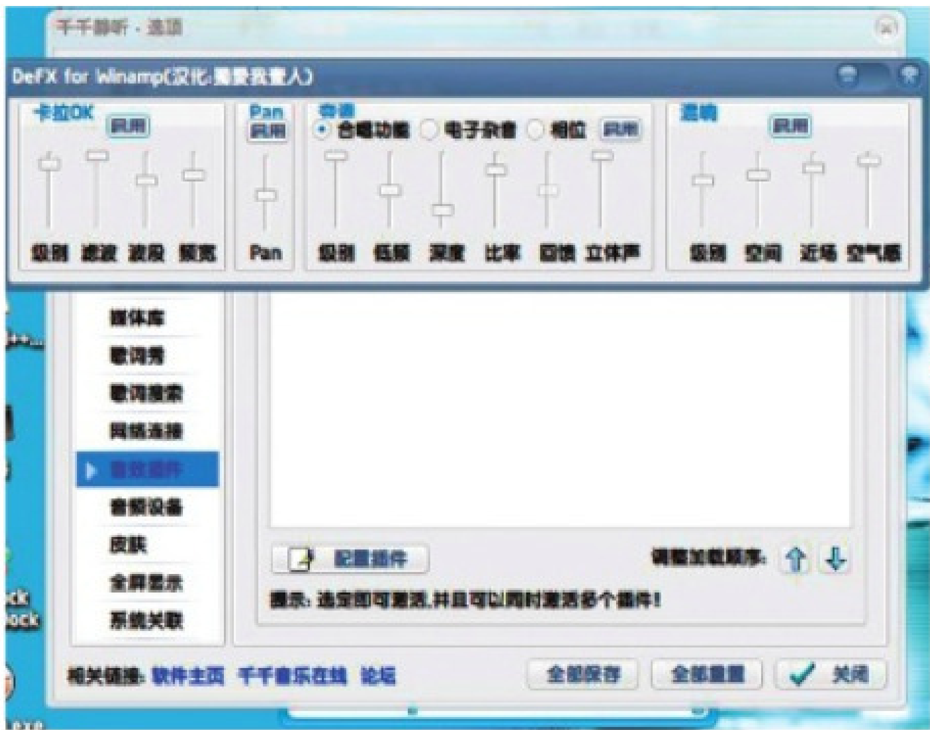
设备转录需要使用双头音频转录线。一端接在音源输出端子上，另一端接在具有线路输入功能的设备的录音端子上。连接完毕后先打开Absolute Sound Recorder的录音功能，几秒后打开音源开始播放，这样的先后顺序可以为裁剪留出较为充足的时间。

网络下载

现在网络资源丰富，制作手机铃声等都可以下载到素材。另外喜欢翻唱的用户需要一个很重要的素材就是伴奏，一般可在网上下载，现在网络上有很多翻唱网站（例如http://www.yyfc.com/），会提供一部分伴奏，还提供给用户上传翻唱歌曲互相交流的平台。



不过能找到的伴奏歌曲并不太多，有时候只能找到有人声的歌曲，那就只能通过软件的方法消除人声，不过目前没有处理效果很好的软件，也不可能处理完美，所以只有万不得已的时候使用。推荐大家使用声卡自带驱动的功能做消音处理，如果声卡附带软件不带此功能，可以使用DeFX（下载：http://www.skycn.com/soft/16260.html）。DeFX是Winamp的一个比较强大的消音插件，支持Winamp插件的软件如千千静听等都可使用它。



启用DeFX的卡拉OK功能软件就会开启滤波功能，可用于过滤音频文件中的人声，可以调节的参数有级别、滤波、频段和频宽，适当调节这些选项就可以消去歌曲中的一部分人声。级别是从下向上越来越高，级别越高消去人声的程度就越大，但对背景伴奏的影响也越大。刚开始建议大家从低级别慢慢升高，这样可以防止过高的级别造成不必要的音质损失。频段和频宽是指人声的相对位置，调节的时候依然是从小到大。建议大家先将频宽放在中间，然后调节频段，频段较为合适了再微调频宽，直到得到的音乐人声较小而背景仍较为清晰。

这里只能针对音乐文件单独仔细调整，没有固定的参数可以设置，也得不到完美的效果，用户认为能接受就可以了。

DeFX过滤处理后得到的是消去人声的输出音频，可以用作卡拉OK时的背景音乐。如果想长久保存此音频，或用于和清唱音频混音，可以用前面介绍的Absolute Sound Recorder录制，注意录制设备的输入端选择声卡就可以了。

DeFX软件还提供了不错的变调功能，使用音场虚拟来虚拟更新开阔的空间来获得音效加强。混响则是用来加强音感的，也是调整音效的一种。

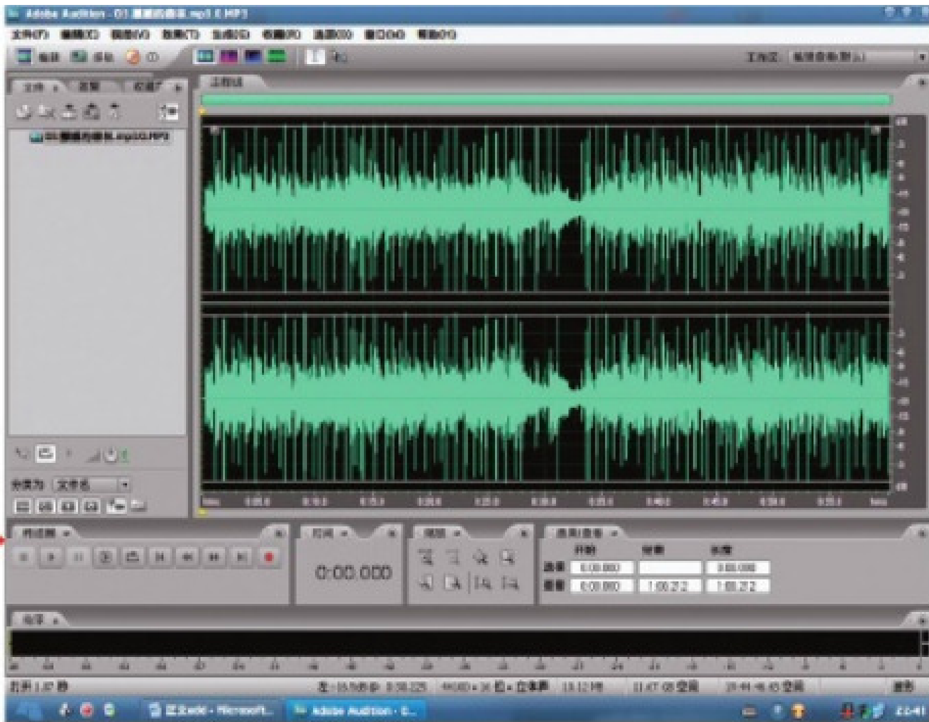
二、后期处理——裁剪、去噪与特效

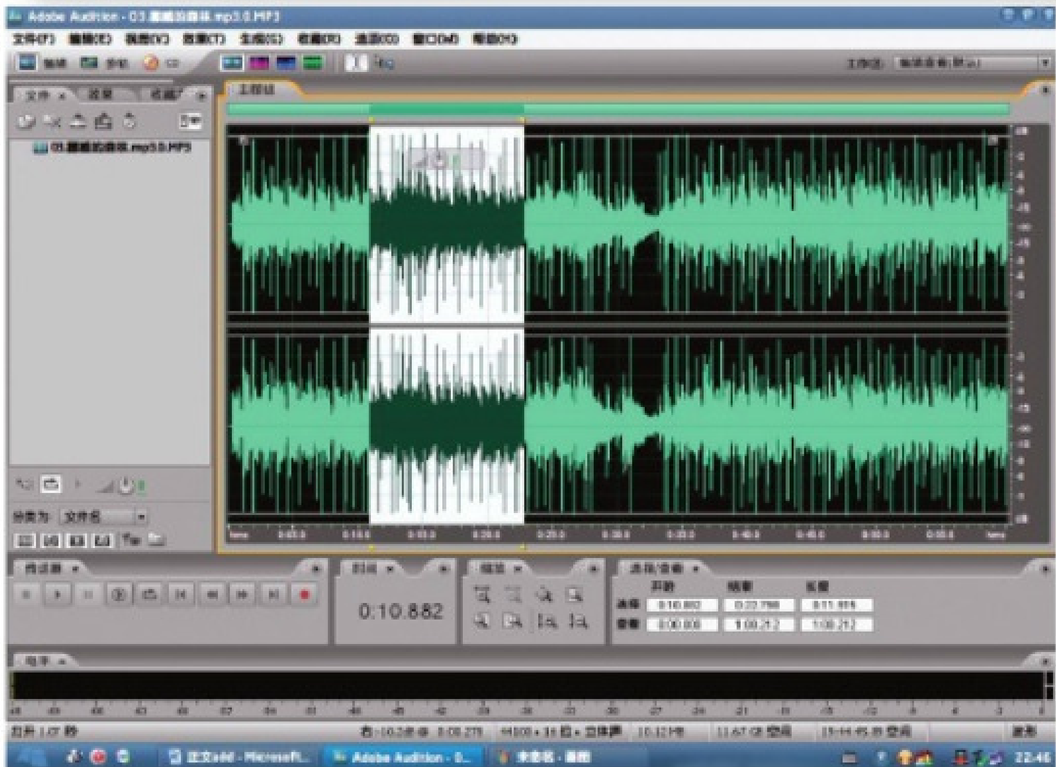
原始音源素材常常还不太适合我们直接使用，通常录音效果较差、有杂音，而制作MP3铃声也不需要太长太大的音乐文件，所以还需要进行后期处理，比如精确定位裁剪和平均分割裁剪等，还可以使用不同的预置参数给铃声添加音轨的变音、混音、降噪等功能。

1.裁剪

作为Adobe公司处理音频信息的专业软件，在Adobe Audition3中自然也少不了裁剪功能，而且它能够很好地契合系统的解码器部分，能支持很多格式。

首先导入需要编辑的音频文件，在主界面中点击“文件”菜单中的导入命令。导入以后需要从文件列表里将对应的音频文件拖曳至操作区，两个部分分别代表音频的左右声道。

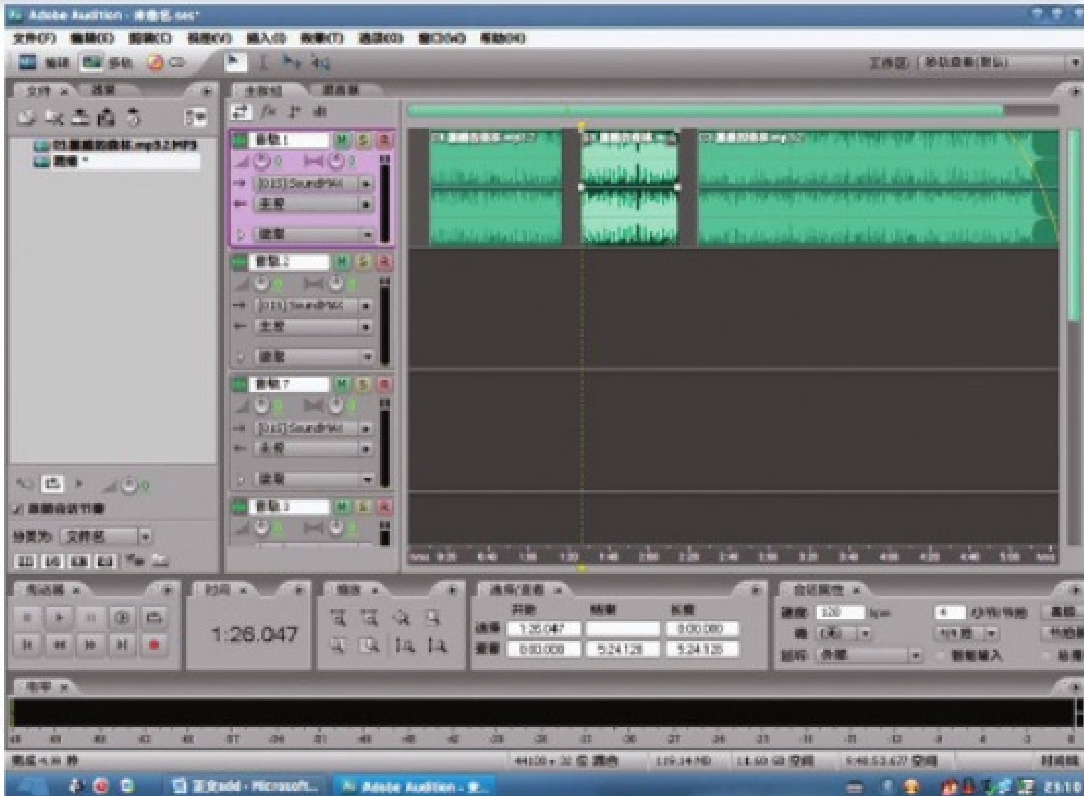




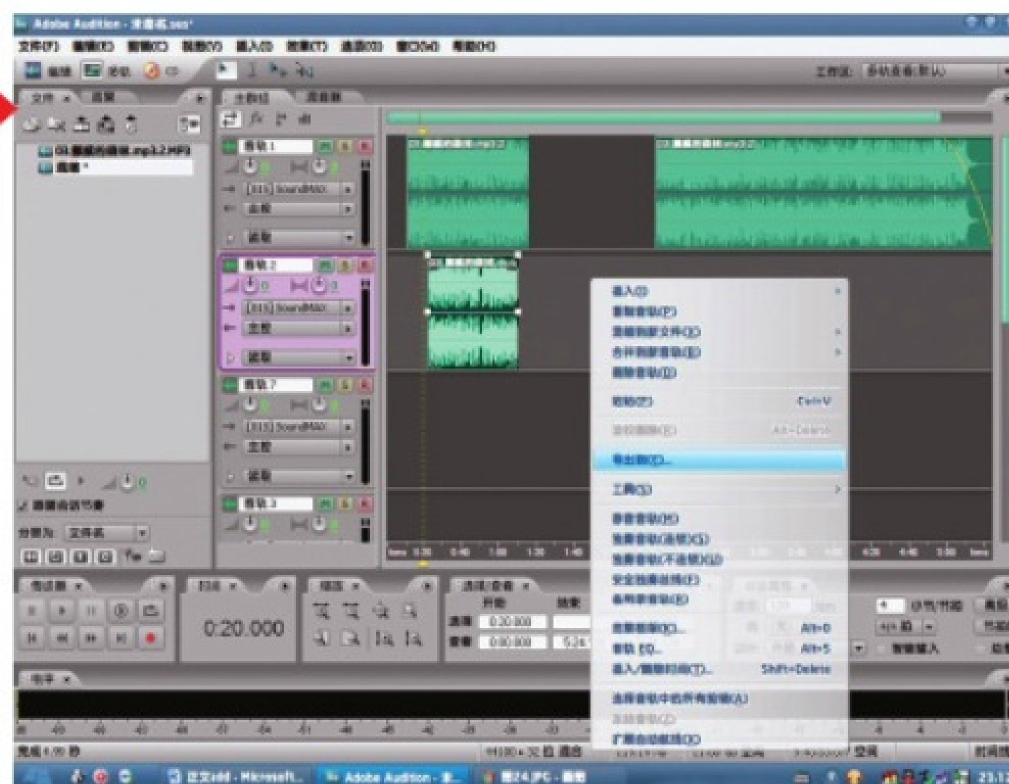
在当前操作区的时候点选需要编辑的位置，选中以后会有一条黄线，使用鼠标右键点击当前位置，选择修剪命令即可将曲目分为两个部分。将不需要的段落点选，使用右键菜单中的“删除”命令，可裁减任意长度的音频片断。

有些人可能要问，轨道是单一的，如果不想删除，但又只想使用某些部分应该怎么处理？这里为大家介绍一个比较简单的办法。在多轨道模式里我们可以单独将一个音轨输出压缩成音频文件。

选择需要导出的部分所在音轨，执行剪切命令，然后在另外一个空白音轨执行粘贴命令。



在粘贴的新音轨里没有声音波形的地方单击鼠标右键。执行菜单中的“导出到”命令，弹出导出“音频混缩”对话窗口，选择输出音轨。



2.混音

顾名思义就是将不同的声音混在一起。一般来说录制音乐的时候是清唱并压缩成一个轨道，然后使用软件将清唱和伴奏压制在一起。

下面我们就使用Audition多轨模式进行混音。混音前首先尽量保证音量大小相近，同时混音前不要对音轨做特效处理。在Audition界面中单机“文件”→“导入”命令，选择需要混音的文件单机“打开”即可导入。在导入需要的音轨后点击“文件”选项卡并单机“多轨”标签。

音频格式简析

音频有多种格式，不同格式有音质高低、文件大小等区别，而且不同的设备、软件能兼容的格式也不完全一样，所以在制作音频文件之前，首先需要了解自己的用途需要什么格式的文件。有的设备如手机支持的格式较特殊，可先制作出WAV格式的音频，通过其自带的软件转换成相应格式。转换软件相当多，这里我们推荐全能音频转换通（下载：http://www.skycn.com/soft/22499.html），其支持的格式比较丰富。

CD格式

在大多数播放软件的“打开文件类型”中，都可以看到*.cda格式，这就是CD音轨了。CD音轨可以说近似无损，因此它的声音基本上忠于原声。*.cda文件只是一个索引信息，并不真正包含声音信息，不能直接复制CD格式的*.cda文件到硬盘上播放，需要使用像音乐CD抓轨大师（下载：http://www.skycn.com/soft/20275.html）这样的抓音轨软件把CD格式的文件转换成WAV。

WAV

是微软公司开发的一种声音文件格式，标准格式的WAV文件和CD格式一样，也是44.1k的采样频率，16位，也是目前PC机上广为流行的声音文件格式，几乎所有音频编辑软件都“认识”WAV格式。其缺点是体积过大。

AIFF与AU

由苹果公司开发的AIFF（Audio Interchange File Format）格式和为UNIX系统开发的AU格式，它们都和WAV非常相象，大多数音频播放软件也都支持。

MP3

所谓的MP3也就是指MPEG标准中的音频部分，也就是MPEG音频层。MPEG3音频编码具有10：1至12：1的高压缩率，同时基本保持低音频部分不失真，但牺牲了声音文件中12kHz到16kHz高音频这部分的质量来换取文件尺寸的缩小，音质要次于CD格式或WAV格式。

MIDI

MIDI允许数字合成器和其他设备交换数据，MID文件格式由MIDI继承而来，它并不是一段录制好的声音，而是记录声音的信息，然后告诉声卡如何再现音乐的一组指令。MID文件主要用于原始乐器作品、流行歌曲的业余表演、游戏音轨以及电子贺卡等。

WMA

WMA（Windows Media Audio）格式来自微软，音质要强于MP3格式但压缩率更高。WMA的另一个优点是内容提供商可以通过DRM（Digital Rights Management）方案加入防拷贝保护。

RealAudio

RealAudio（RA）主要适用于在网络上的在线音乐欣赏，特点是可以随网络带宽的不同而改变声音的质量，在保证大多数人听到流畅声音的前提下，令带宽较富裕的听众获得较好的音质。

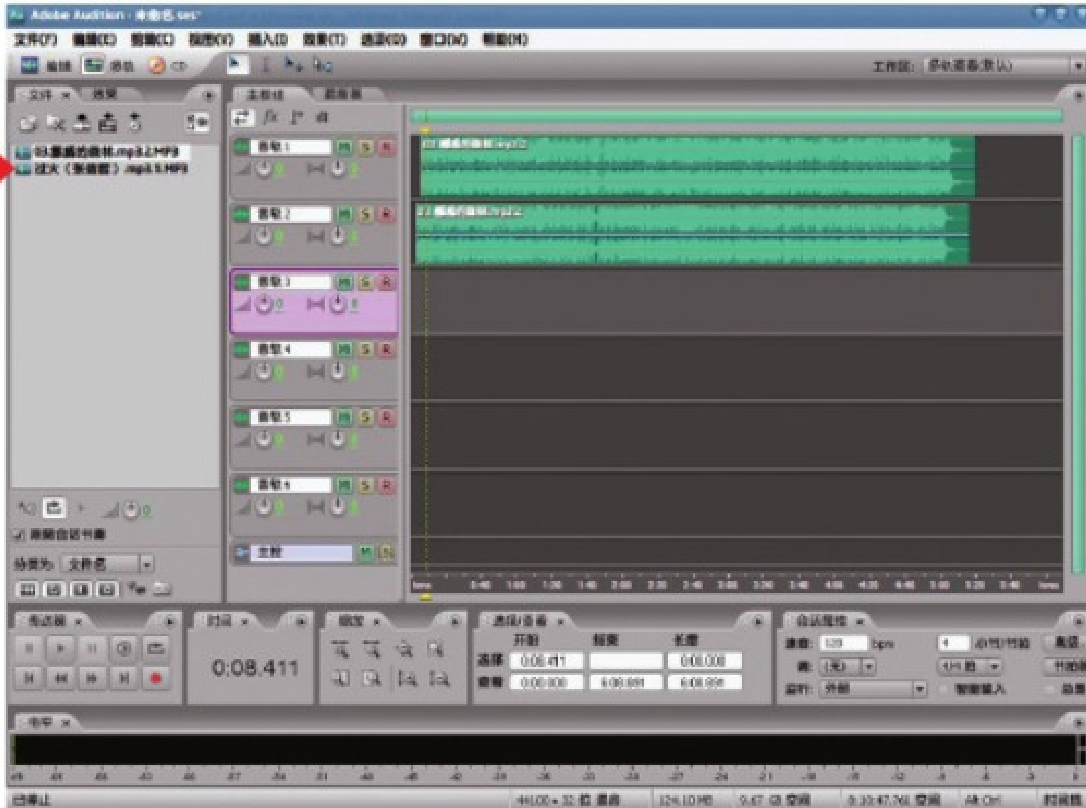
OGG

Ogg全称是OGG Vobis，类似于MP3等现有的音乐格式。但有一点不同的是，它是完全免费、开放和没有专利限制的，其目标是具有广泛的兼容性并可被任何播放器识别。

APE

新一代无损音频格式，本质是一种无损压缩音频格式。庞大的WAV音频文件可通过Monkey's Audio这个软件进行“瘦身”压缩为APE。很多时候它被用做网络音频文件传输，因为被压缩后的APE文件容量要比WAV源文件小一半多，可以节约传输所用的时间。更重要的是，通过Monkey's Audio解压缩还原以后得到的WAV文件可以做到与压缩前的源文件完全一致。

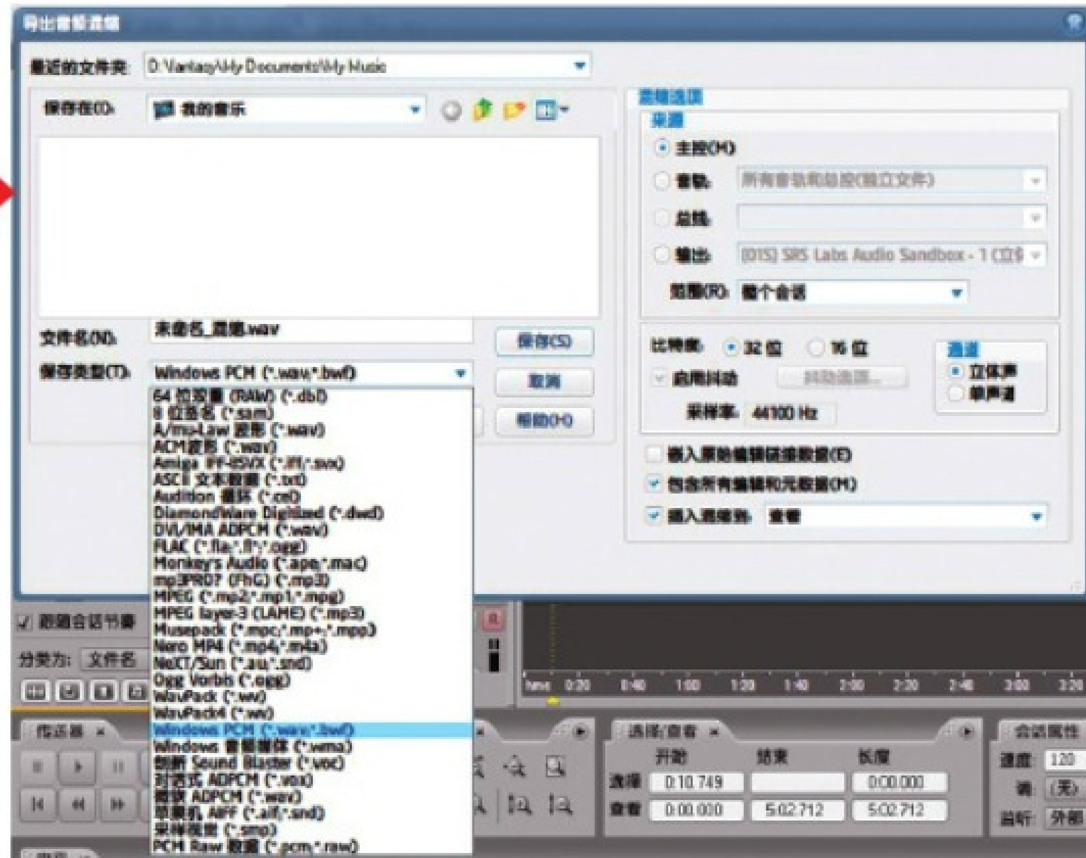
在文件列表里我们可以看到已经导入的所有文件，将需要混音的部分拖曳到主群组的不同音轨上，分别试听不同音轨，调整各文件在音轨上的位置确保两者在时间上正好合拍。





然后打开混音器并打开传送器中的“播放”命令。如果不需要做特效处理，调节音量控制滑块使清唱和伴奏的波形宽度基本一致就可以了。

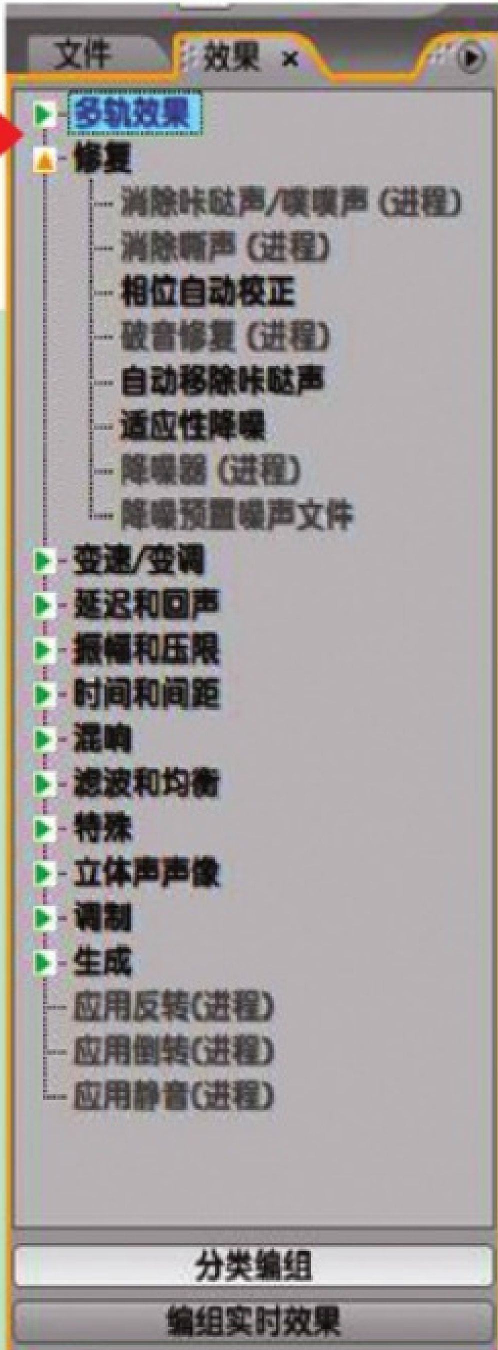
调节完毕以后回“主群组”使用“文件菜单”中的“导出”→“混缩音频”命令，在弹出的“导出混缩”对话框中选择保存位置和需要的格式，点击“保存”就可生成混缩后的音频文件了。



3.去噪

通常我们下载得到的音频文件都是经过修饰的，已经有比较好的效果。但录制的音频通常质量较差，特别是设备不过关的情况下会有明显的噪声及电流声，需要将其去除，同时修饰加工。这里我们只针对录音进行修饰，下载的文件如果有必要可以参考其步骤。

Audition3提供了不少简单音频特效，只需点击菜单即可实现多数修饰功能。除去噪声的方式和消除人声的原理差不多，不同的是消去人声需要的是滤波而除去噪声一般是和纯噪声类比然后剔除，从而削弱这部分的影响。Audition提供了很完善的噪声处理程序。



特效菜单简介：

消除咔哒声：以进程插入模式清理咔哒声（类似马达或钟表的噪声）；

消除嘶声：一般来说这里噪声为录音低噪；

破音修复：最早接触破音现象的爱好者应该是在听重低音效果的时候，如果配置不当就会出现破音，这和音频编码范围是分不开的。破音一般指音量过大的时候出现的波峰，感官上听就是类似爆破的感觉，声音不够圆滑。这里同样是采用音频衰减的方式来处理；

降噪器：这个功能是相对处理需要实现录制一段平稳的噪声做母版，然后程序会根据这部分噪声底板来清除音源文件；

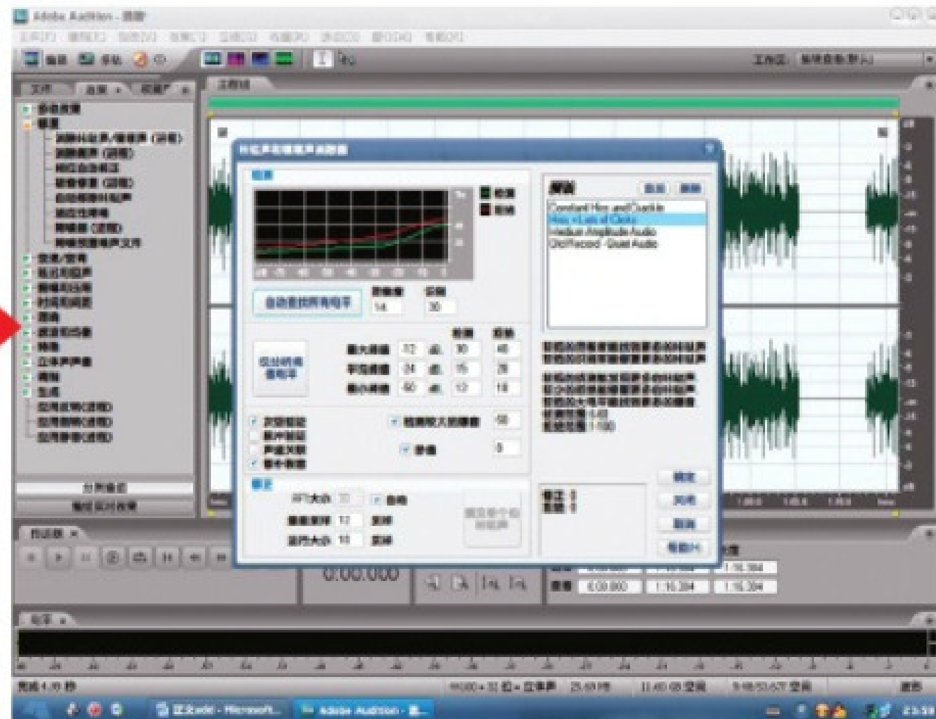
降噪预置噪声文件：作用是录制预置噪声文件，点击后会自动开始录制噪声预置文件，用来与录好的音频对比按预置文件为噪声标准剔出噪声；

咔哒和噗噗声消除器：此功能提供了4种预设清除模式，自动查找所有电平，可以按照用户设定的灵敏度和识别来判断噪声。软件界面又放有对应的说明，一般没有特殊需要的话采用默认值就可以了；

嘶声消除：此功能提供了3种清除预设，打开启用预加载和延迟预览后就可听见处理后的效果了，衰减的意思就是减低影响。这个功能可以通过插入规则低噪的方式来进行低噪处理，尽可能清除低噪对录音质量的影响。

首先利用降噪预置噪声文件功能录制静音环境下的环境及设备噪音，然后使用降噪器菜单处理先前录制的音源文件，之后根据音源文件实际情况使用特效菜单消去不应该出现的声音。

例如点击消除咔哒声我们弹出对应的消除器对话窗口，这里提供了4种不同的预设效果。“自动查找所有电平”可通过软件的自动查找到一个比较合适的灵敏度和识别等级，然后点击确定即可，其他除噪功能也是类似操作。不过如果没有很明显的杂音，就不要使用这部分特效处理，因为这会损失部分音源质量。



4.特效

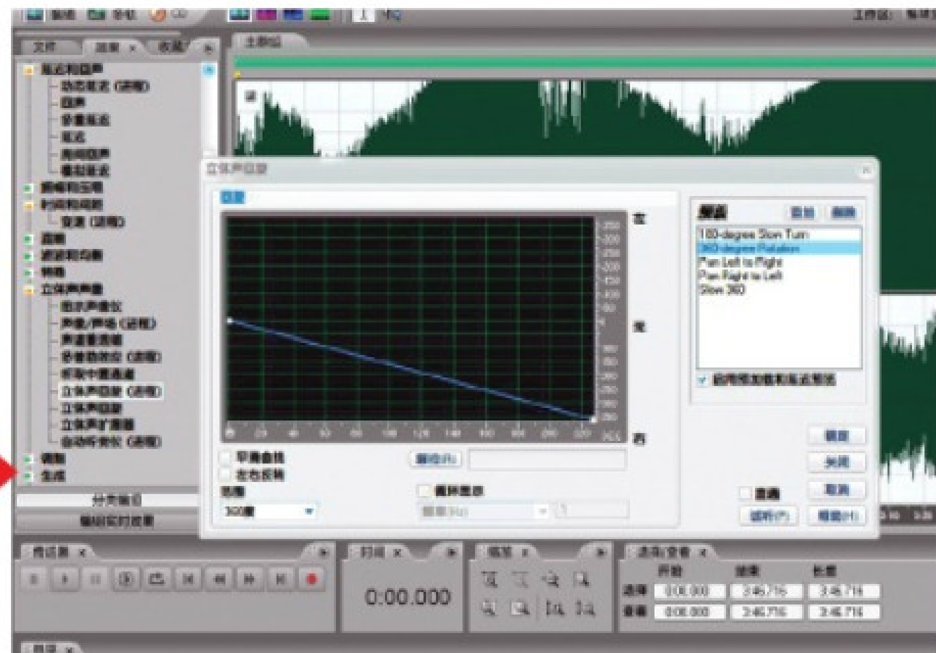
Audition的特效除了上面我们介绍的修复部分以外，还提供了延迟和回声（类似回音壁的效果）、时间和间距（变速）、混响（虚拟音场）特殊、立体声像等很好的音乐调整插件。下面通过几个例子来说明这些特效的用法。

制作音乐还是需要一定感觉的，所以“试听”在特效调节中显得尤为重要，这里建议大家在调整特效前打开试听功能。

虚拟演唱会

延迟和回声是用来制作混响的，目的是增强音乐的临场感，达到虚拟演唱会的效果。首先我们导入一首节奏感比较强烈的歌曲赵薇的《一直下雨的星期天》首先我们使用滤镜调整到需要的风格，以便更深的加工。

点击立体声声像中的立体声回旋命令，选择一个适当的效果。这里选择一个回旋参数，设置回旋范围为“180度”（预设为“360-degree-Rotation”），点击“确定”执行。





如果你觉得调节得不是很完美还可以使用“VST插件”进行增强，这里能更完美的调整回旋参数。一般来说对于流行歌曲，低音单元在哪边就设置从哪边回旋，多数情况直接使用预置的模式就可以了。

变声

喜欢非主流个性一代的朋友们是否对变音有兴趣呢。还记得柯南那个变音蝴蝶结么，大家都知道声音在电脑里播放是要解码操作的，现在我们已经可以在电脑里使用软件进行变音了。因为男声和女声有明显差别，变音可用于翻唱异性明星的歌曲，有时还可以拿来搞怪。

Amazing Slow Downer（神奇变音器）是专为玩音乐的人所设计的“混音播放工具”，可直接将歌曲快转/慢转或对音调、音色做实时调整。

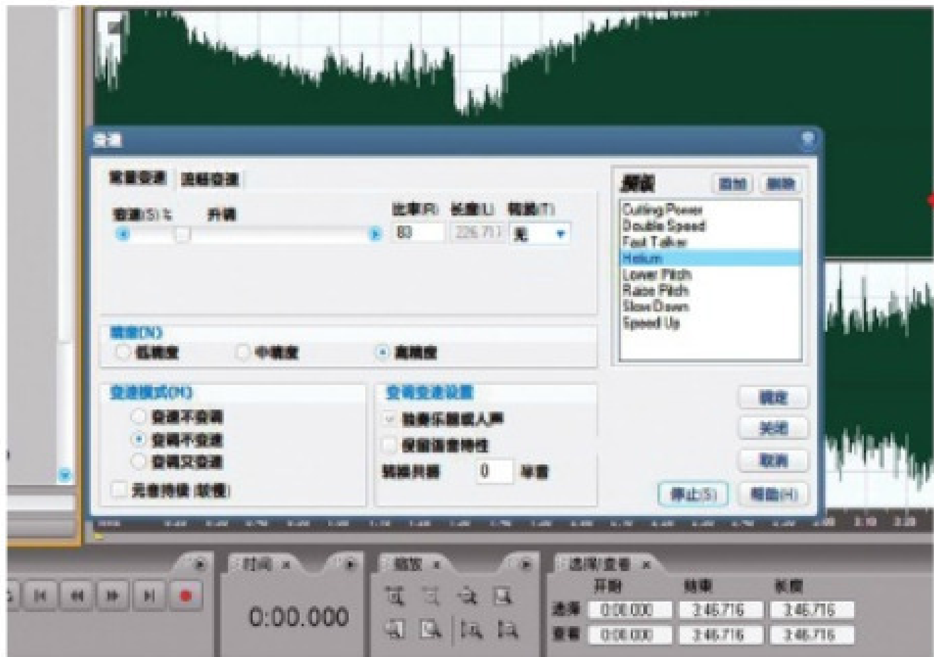


主界面没有花哨的地方，显得中规中矩。文件播放器那里是选择音源的，这里主要有文件播放器和CD播放器两种备选项目。下方那个看起来像数字钟的部分是音乐的对应时间，右边可以设置播放起点和终点，下面的音量控制滑块用来控制音量大小，而旁边的EQ就是播放器的预设音效。

首先点击文件，在浏览窗口里选择需要处理的文件，打开后可在程序下方列表里看见所要修改的文件。单击播放然后可以通过拉动变调和变速滑块来调整，用户需要自己听取变声后的效果然后判断是否合适。

遥控的界面：这里可使用红外线接口的遥控器控制软件，当然需要你的电脑支持红外线输入。COM设置是软件占用的串口，可以通过查询Windows设备管理器对应驱动程序看到。下半部分的按键设置是映射按键，简单说就是以设置遥控设备里的可编程按钮到这部分按键来执行对应的功能，如果没有对应设备请单击确定忽略这部分设置。

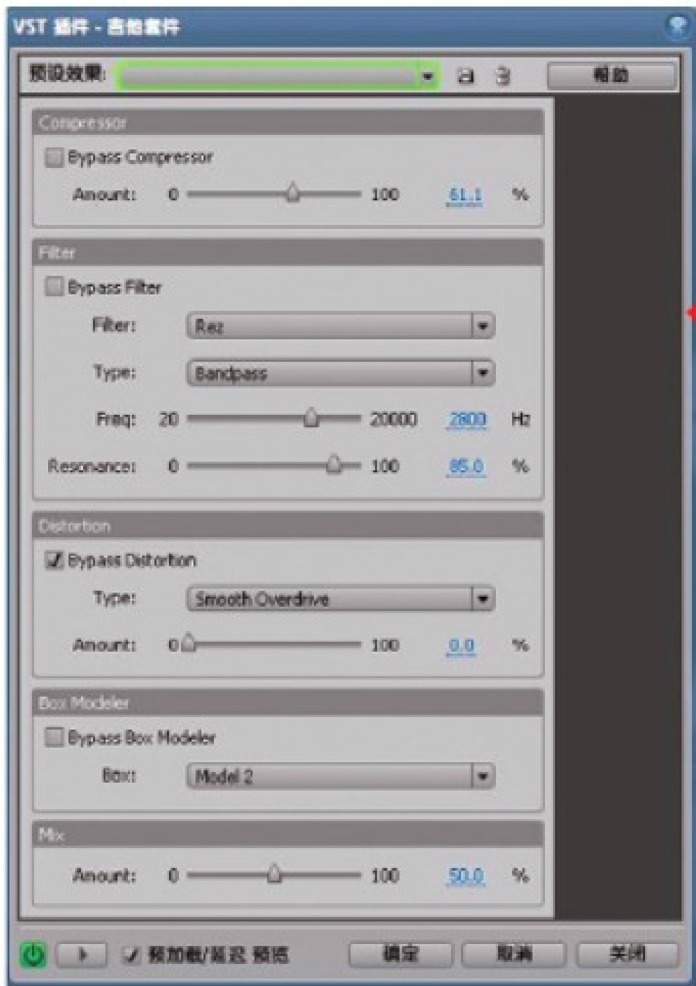




那么后期处理时可不可以用Audition来变音呢？答案是肯定的。首先点击“效果”菜单，在时间和间距这个字菜单右边点击那个方框，展开就可以看到变声命令了。Raise Pitch可以用来虚拟童/女声，lower Pitch可以虚拟男声，Helium是很纯净的那种童音，就是感觉有点假。

剩下的预设是改变速度的，这里我们用Helium这个模式。在这里顺便说下声调的调整：降低声调一般是用来虚拟男声的，而提高声调是用来虚拟女声的。这里我们将比率设置在80左右，稍微提高一点，这样在试听效果时我们可以发现已经变成小mm了，且节奏也缓慢了，从而更方便制作慢摇的DJ。

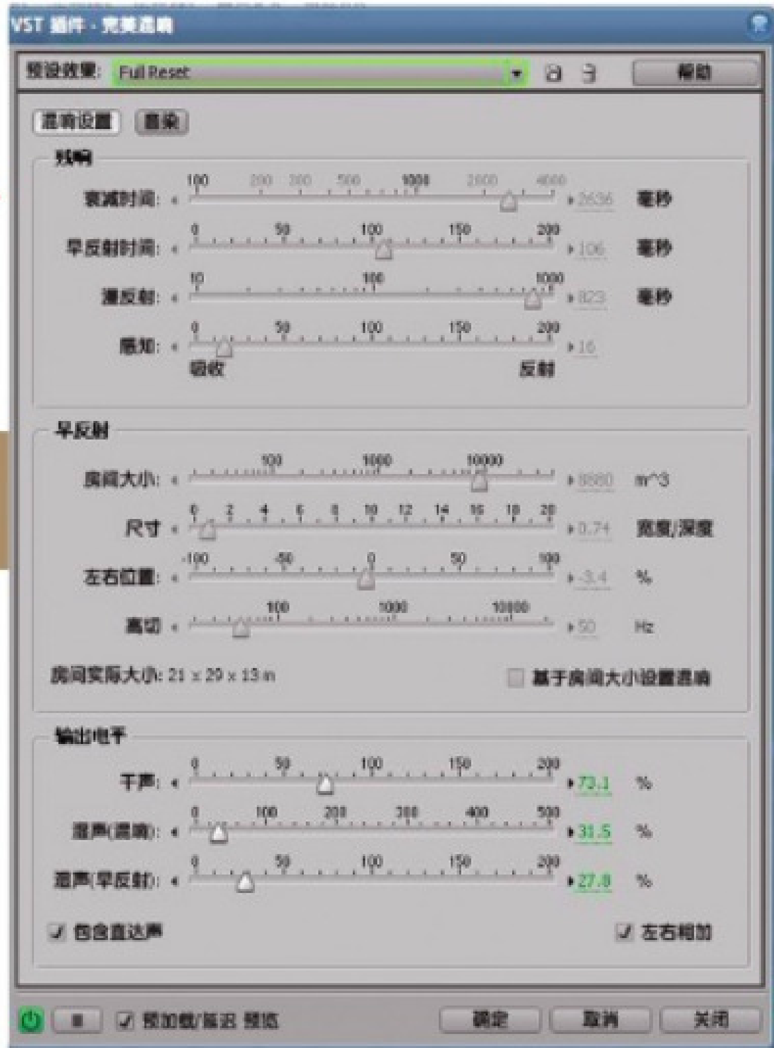
圆润嗓音



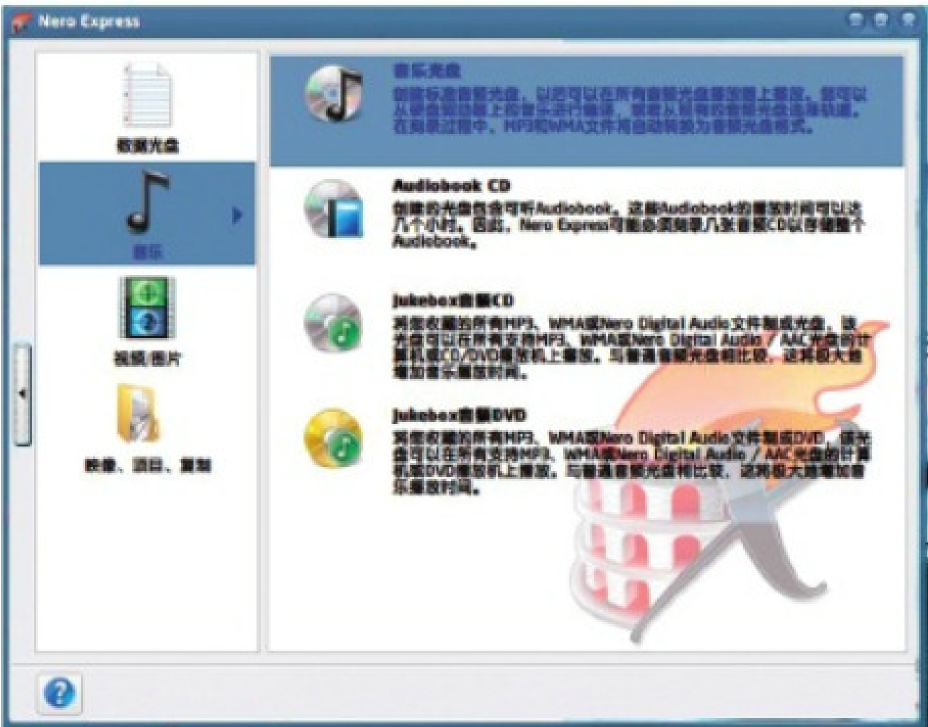
我们选择一首经典的男声，张宇的《单恋一枝花》，张宇的歌还是比较耐听的。我们首先使用VST插件中的吉他套件来调整下效果，打开“特殊”菜单中的“吉他套件”。

这里建议大家不要轻易调整前奏部分。在播放前奏的时候推荐大家使用默认模式，到临近需要处理的部分以后开始调节音效，这样可防止因为调整音调造成的音质损失。这里我们选择预设中的“Gadget Kick”，这个预设对张宇的歌比较合适，基本听不到失真现象。在调整完吉他套件后我们继续使用DVT插件中的主控制来修改一下音场。点选“特殊”菜单中的“主控制”命令，选择Dream Sequence。笔者比较喜欢这个音色，它很好地突出了《单恋一枝花》的效果，有点偏电子乐的风格也显得更加个性。

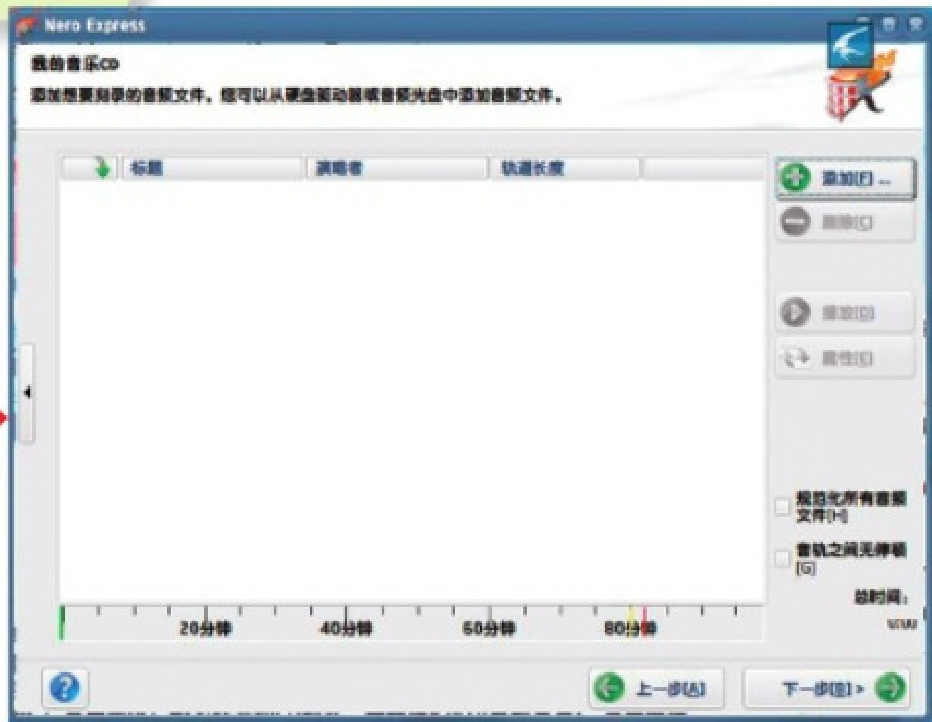
最后我们添加一点混响，在混响菜单中使用“完美混响”命令选择Full Reset混响来增强原来吉他的背景音。



三、保存——刻录音频CD



Nero的Nero Express提供了音乐光盘刻录模式。首先执行Express，它有着很完善的向导模式设置对话窗口。在Express的主界面，点选音乐部分可以选择4种刻录方式。这里我们点选音乐光盘，弹出我的音乐CD对话窗口，选择预刻录文件。



点击添加即可将电脑目录里的歌曲放入轨道列表（这里一个轨道就是一首歌曲），这里依然点击音乐光盘。正常化所有音频文件指规格化，就是统一音量、频宽，尽量让整张CD较为统一。而轨道无间隔则可以去掉默认每个音轨之间的2秒空白（注意标准格式的CD前2秒应该是空的，这2秒不会受此选项影响）。

设置好乐曲以后单击下一步开始最终设置。选择刻录机、光盘名称和演唱者，这里设置完成以后就可以单击“刻录”烧录自己的音乐光盘了。不过自己刻录的CD音轨通常容易出现错误编码，建议使用低倍速刻录，能减少出错的概率。



本文关键字：程序带宽控制 局域网带宽控制

编者按：网速莫名其妙变慢，是什么程序占用了带宽？为何高速下载时，无法正常浏览网页？是局域网中有人使用BT下载，过大的流量导致其他用户无法正常上网？虽然网络日益发展，网络服务商提供的带宽越来越大，但带宽似乎永远也无法满足需要。如何释放被占用的带宽，合理控制各程序或局域网主机的流量，这是一个问题。本文对常见的几种网络带宽被占用的情况进行分析，并给出相应的解决方案，帮助大家更好地控制和利用网络带宽。

案例一：“下载狂”的苦恼

小李是一个下载狂，也爱泡在网上各类论坛里发帖聊天。小李常常一边开着迅雷、BT或eMule，一边浏览各种网页。不过小李的网络带宽有限，仅是1MB的ADSL宽带，当P2P下载速度非常快时，蜗牛般的页面打开速度总让小李头疼。因此，小李不得不手工调节限制下载软件的下载和上传速度，以便在软件下载的同时，也能正常浏览网页。

问题分析：

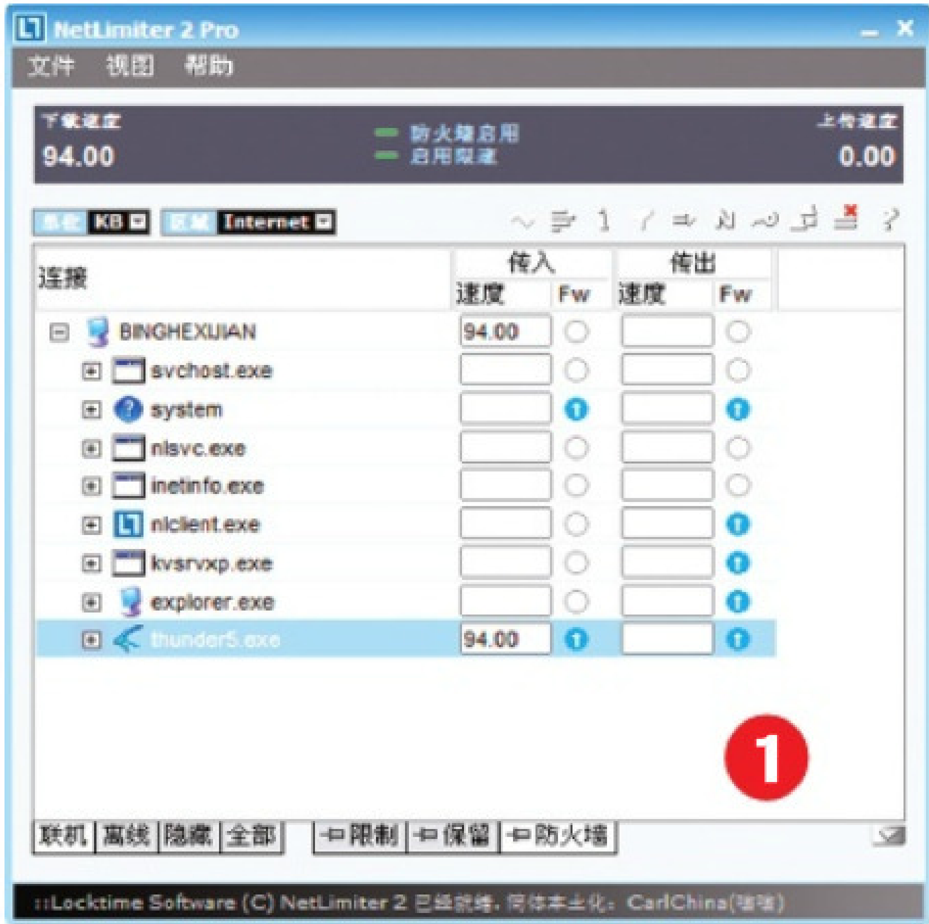
迅雷、BT或eMule及其他P2P下载软件，在下载文件时速度非常快，但在软件高速下载时，其他程序的网速都会变得奇慢无比。这些P2P软件之所以下载速度如此之快，主要在于下载文件的同时，会向其他下载者上传共享已下载的数据文件，从而大幅提高网络下载速度。但对于有限制的带宽网络线路来说，如ADSL上网线路，常会因为数据文件上传的速度过高，从而严重影响其他程序的网络速度，导致网页浏览、聊天等无法正常使用。因此，必须限制网络程序的带宽占用，合理分配程序的网络资源，才能保证网络的正常执行。

解决方案：

1.揪出“元凶”——监控查获占用带宽的程序

如果是在进行迅雷、BT或eMule下载时，无法浏览网页或进行其他网络操作，可以肯定占用网络带宽的是下载软件；如果不知道是什么程序占用了网络带宽，那么就需要先使用NetLimiter pro（下载地址：http://www.netlimiter.com/download/nl_2010_pro.exe；中文语言包：http://www.hanzify.org/?Go=Show::List&ID=11645）实时监控程序的网络连接，找到占用带宽的程序软件。

在程序主界面窗口中，可以看到当前所有连接网络的进程列表。点击界面中“单位”后的下拉箭头按钮，在下拉列表中选择“kB”，将程序网络速度设置为以kB为单位进行显示，并在“区域”中选择“Internet”。在上方的计算机名栏中，会显示当前所有网络流量，在进程列表中则显示每个进程的网络带宽流量。在列表窗口下方选择“联机”选项页，在进程列表中，就可以直观地看到当前各进程的“传入/传出”速率，也即是上传和下载速度（**图1**）。在这里可看到迅雷进程“Thunder5.exe”的传入速度非常高，占用了大部分带宽，因此需要限制此进程的传入与传出网络速度。



如果碰到网页有时可以正常浏览，有时打开网页却极为缓慢的情况，说明是某些程序在后台不定时占用网络带宽。碰到这类情况，直接查看“当前”选项页中的进程信息，不一定能找到占用带宽的进程。可点击“离线”或“全部”选项页，以显示所有进程的网络流量信息，包括后台隐藏执行或已经终止关闭执行的进程网络信息（**图2**）。查看所有进程信息后，找到某些占用过多网络资源的可疑进程，选择该进程，然后点击菜单“视图”→“工具”→“状态”命令，打开进程状态信息对话框。在对话框窗口中，可以查看该进程的所有流量历史记录。通过选择日期及时段，检测该进程总流量，可以确定该进程是否在某一时刻占用过多的流量。例如这里图表中所示的信息表明，在2008年7月6日13～14点时段中，“Thunder5.exe”进程接收了18 442kB的网络数据，在14～15点时段中，上传了44.95kB的网络数据（**图3**）。

2.限速——控制程序带宽

找到占用网络带宽的罪魁祸首后，就可以使用NetLimiter pro来控制该进程的上传与下载速度了。

方法很简单，在NetLimiter pro的进程列表中选择要控制带宽的进程，选择下方的“限制”选项页，在“传入”和“传出”列中会显示即时的网络连接速度，并有一个“限制”子列。勾选“限制”列中的选项框，即可启用限速功能。默认设置的最大上传或下载速度为5kB，点击限制速率，在弹出对话框中可输入自己需要的速率，点击“设置”按钮即可限制最大上传或下载速度（**图4**）。例如这里要禁止迅雷上传文件数据及用户隐私，可以选择“Thunder5.exe”进程，勾选“传出”列中的“限制”列选项，在速度中设置为0kB。

设置限速后，指定的进程程序下载或上传速度就会逐渐上升或下降并到设置的最大速度。

3.重要程序开绿灯——保留带宽

直接限制程序下载和上传速度，效率不高，可能在网络空闲时又会浪费一些带宽，而且对于重要的网络程序，最好直接为其分配和保留足够的带宽，使其能正常使用网络。例如一边下载，一边在线听歌，一边浏览网页，仅对下载、在线听歌程序或网页浏览其中之一进行限速是不够的，其他程序可能依然会受影响。对所有程序都进行限速非常麻烦，而且利用效率不高，最好的是为每个程序分配一定的带宽。例如，要想确保浏览网页不受其他操作的影响，可为网页浏览操作分配固定的带宽，当进行浏览时可以保证有分配的带宽，不浏览时又能让其他程序占用这些带宽。

在启用带宽保留功能时，需要先设置本地网络的总带宽。在NetLimiter pro界面中点击菜单“视图”→“所有工具”→“网络工具”命令，打开网络设置管理器。在列表中会显示所有网络连接项目，包括“我的电脑”“本地连接”“Internet”三个网络连接，以及两个默认的连接项目（**图5**）。如果是单机拨号上网，在列表中会直接显示当前拨号连接，连接的“网络”名为当前拨号后所获得的公网IP地址，对此连接进行带宽设置即可（**图6**）。其中“带宽（DL）”表示下载带宽，“带宽（UL）”表示上传带宽，根据真实的网络情况填写。如果是路由共享上网或静态IP上网等，可双击“默认本地连接”添加设置一个新的网络连接项目。在“地址”和“掩码”中输入本机的内网IP地址及掩码，区域选择“Internet”，“适配器”选择“本地连接”，然后设置上传和下载带宽即可（**图7**）。

设置了总带宽后，返回程序主界面，在进程列表下方选择“保留”选项页，切换到带宽保留设置页面。在进程列表中点击要保留带宽的进程，勾选“传入”或“传出”列中的“保留”，点击默认保留带宽数字，在弹出对话框中设置欲保留的带宽，点击“设置”按钮，完成保留带宽设置。例如要想保证在下载、在线听歌等网络操作时仍能流畅浏览网页，需要至少为“IEXPLORE.exe”进程保留30kB的带宽。



手工设置下载软件速率

为防止由于下载速度过快占用过多带宽，导致浏览网页过慢或影响其他网络活动，对于迅雷、BT和eMule之类的P2P下载软件，软件本身提供了网络限速的功能，可以限制软件的上传下载速度，可根据需要手工进行软件设置。

在迅雷中，可点击菜单“常用设置”→“速度限制”命令，打开设置对话框。在“速度”设置区，即可分别设置上传和下载速度，如果将速率设置为0，则表示禁止上传或下载。

在eMule中，则可点击程序界面工具栏上的“选项”按钮，在选项设置对话框中，选择“连接”项，在右边设置界面中勾选“上传限制”或“下载限制”项，可启用上传下载速度限制功能，在“能力”区域，可根据需要设置eMule的上传和下载最大速度。另外，在eMule的系统托盘图标上点击右键，在弹出菜单中也可以手工设置上传下载最大速度。在右键菜单命令中，还有一个“节流调整上下载速度”功能命令，选择该命令后，可启用节流功能。所谓的节流调整功能，就是在维持连接的前提下最大限度让出网络资源，选择此项后，上/下行速度都将被限为1kB/s。在急需大量网络带宽时，可临时应用该选项，这样可以最快地释放网络带宽，但同时不会因为停止下载任务而浪费排队时间，在此状态下，所有任务的请求都仍在队列中。

为指定程序设置带宽规则

在NetLimiter pro界面中，可方便地设置最大上传下载速度或设置保留带宽，此外它还提供了一个规则编辑器，可对未显示在进程列表中的执行程序设置网络带宽流量规则，而且流量控制功能更强大更有针对性。

点击菜单“视图”→“所有工具”→“规则编辑器”命令，打开规则编辑器窗口。点击“增加新的”按钮，打开新规则添加窗口，在“应用程序”中输入程序路径及文件名，在“区域”中选择规则应用的网络区域，通常设置为“Internet”，在“规则类型”中，可以选择为“限制”或“保留”带宽。选择规则类型为“限制”后，需要设置“方向”为“传入”或“传出”，并输入限制的带宽速度。在“应用于”项目中，提供了细致的控制目标。

其中，选择“应用程序”项，则表示规则对指定的程序生效，无论该程序连接任何地址和端口，均受到速度限制；“进程”项则仅对该程序产生的多个进程中的指定进程进行带宽控制；“连接”项表示仅对某个进程中的指定连接进行控制；“IP地址”项表示只限制指定IP地址的带宽。

在下面的“类型”中，还可以设置规则启用的触发状况，包括指定的时间段、端口和IP地址等。点击“添加新的”按钮，即可进行设置。设置完毕后，点击“保存”按钮，即可保存规则并生效。

案例二：揪出占用带宽的流氓软件

老张是一个网上炒股的电脑用户，最近发现网速不正常——有时打开网页非常缓慢，但过一会儿又正常了，执行炒股软件时，经常连接不上服务器，甚至在执行大型财务软件时常常出现程序错误的现象。老张怀疑自己的电脑中了病毒，但使用杀毒软件也没查出什么问题，于是老张只好继续忍受缓慢的网络。

问题分析：

除了正常的软件会占用过高的网络带宽外，一些流氓软件或木马病毒也可能会占用网络资源，从而影响网络速度。特别是一些流氓软件，会在用户的系统中隐藏执行，并收集各种隐私，偷偷发送到服务器上，因此出现了未执行任何其他网络程序，但带宽被无故占用的情况。流氓软件执行非常隐蔽，而且其介于正常软件于病毒之间的“灰色”地带，由于其特殊性，因此不被杀毒软件所查杀。虽然可以直接使用一些流氓软件查杀或专杀工具进行清除，但一些流氓软件的某些正常功能又是必需的，因此最为可行的办法，就是通过特别的监控，截获占用带宽的流氓软件，并阻止流氓软件的非法带宽占用。

解决方案：

在安装时NetLimiter pro，可以启用软件自带的默认防火墙功能，等于给系统安装了一个防火墙软件，可以拦截流氓软件与木马病毒的网络连接，并监视和控制其流量，从而维护网络正常状态。

1.启用防火墙

“NetLimiter pro v2.0.10.1”在安装完成时，会弹出询问对话框，选择是否启用网络防火墙（**图8**）。通常情况下，如果系统中已安装了防火墙软件，则可以不必启用NetLimiter pro的默认防火墙功能。如果系统中未安装防火墙软件，而且想监控流氓软件或第三方插件的网络流量，则可勾选“Enable internal Personal Firewall”项，启用防火墙后，再选择默认防火墙拦截到网络连接时执行的操作，可设置为询问或直接禁止/许可操作，一般选择询问（Ask）方式。安装完毕后，重新启动系统，开始监控网络带宽流量。



2.监视软件

启用NetLimiter pro防火墙功能后，当系统中有任何进程连接网络时，NetLimiter pro防火墙会弹出拦截对话框。在对话框中会显示连接网络的进程文件名路径，网络连接协议，本地发起连接的IP与端口，远程主机IP地址及端口等信息（**图9**）。一般来说，通过进程路径及文件名，就可以判断是否为正常的程序文件。

例如，在这里拦截对话框中显示的是一个名为“boboturbo.exe”的进程向远程“239.255.255.250”IP地址的1900号端口发起了一个连接。该进程的路径为“c:\windows\system32\boboturbo\boboturbo.exe”，查看该程序的文件属性，可从“版本”选项页中，看到有关此程序文件的各种信息，从中可知这是一个名为“BoBoTurbo P2P加速器”的软件（**图10**）。此加速器采用了P2P的原理，会上传用户电脑中的数据，而且软件会随机启动，在后台执行名为“boboturbo.exe”的进程。即使用户未点播视频，它也会在后台上传一些数据，造成网络迟缓或泄露隐私数据，有一些“流氓”的嫌疑——当然，仅从刚才查看的版本信息是无法确定该软件是否为流氓软件的，只能确定软件的“身份”。

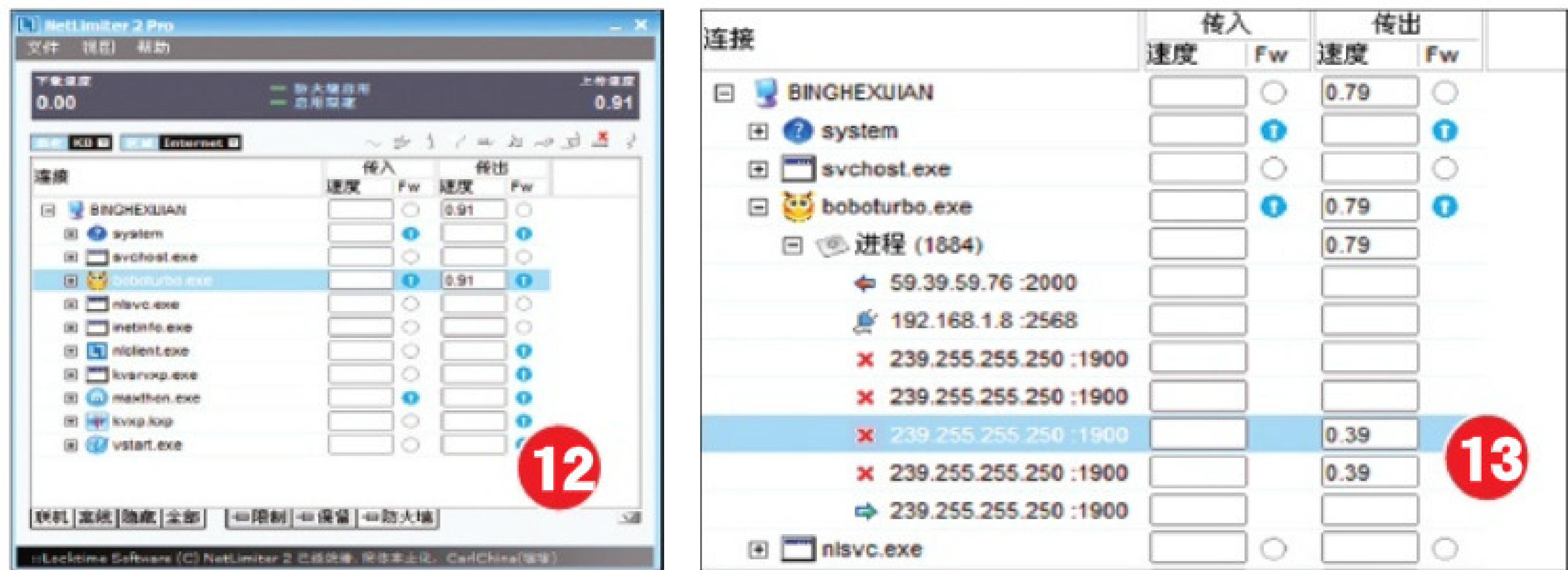
另外，一些流氓软件交互发起从服务器到本机的外来连接，也会被NetLimiter pro拦截到。例如前面拦截到的“boboturbo.exe”进程，会发起一个外来的连接，远程IP地址“59.39.59.76”的2000端口会连接本机的8080端口（**图11**）。一般来说，从外部连向本机的网络连接是比较危险的，因此在拦截对话框中会以红色突出显示。



3.分析软件占用的带宽

当确定发现的进程为流氓软件时，可在防火墙拦截对话框中，勾选“不要再次提醒我创建规则”项，然后点击“拒绝”按钮，即可禁止流氓软件进程的连接。不过当发现可疑的进程，但是又不确定是否一定为流氓软件，那么可以暂时点击“允许”按钮，允许程序通行，然后再切换到程序界面进程列表的“防火墙”选项页中进行分析。

如果我们未执行与该进程有关的任何操作，但进程却在后台悄悄执行了，而且上传下载了大量数据，那么则说明此进程非常可疑，完全可能是一个流氓软件。例如刚才的“boboturbo.exe”进程在系统后台执行，但此时未进行任何视频点播操作，而且在进程列表中可以看到此进程一直在上传和下载数据（**图12**）。虽然上传下载的数据流量并不是太大，但足以对网络造成影响，同时带来安全威胁。点击“boboturbo.exe”进程前的加号按钮，可展开查看到进程连接的所有IP地址及端口等网络信息（**图13**）。可看到该进程在不断连接一个IP地址“239.255.255.250”的1900端口，其实该IP就是Upnp服务使用的，SSDP（简单服务发现协议）使用此IP“239.255.255.250”的多播地址端口1900来发现UPnp服务。但进程还另外连接了“59.39.59.76”IP地址的2000端口，并间歇性上传数据，因此必须禁止该进程的上传。



4.禁止软件上传

对于像“boboturbo.exe”之类的进程，由于程序本身是有用的，因此不能完全删除程序。我们需要禁止它的上传，但许可数据下载，这样才能正常进行视频播放，并防止隐私数据泄露。

在NetLimiter pro的进程列表中，切换到“防火墙”选项页，选择“boboturbo.exe”进程，点击进程名后“转出\Fw”列的蓝色向上箭头。在弹出对话框中点击“拒绝”按钮（**图15**），确定后蓝色箭头变成红色禁止图标，此时上传被完全禁止，“boboturbo.exe”进程将无法上传任何数据（**图16**）。

对于其他流氓软件，可根据需要禁止上传或下载。此外，在NetLimiter pro的规则编辑器中，也可以设置防火墙规则，禁止上传或下载，方法与上面的设置保留与限速规则差不多（**图17**）。

案例三：禁止局域网中难缠的BT

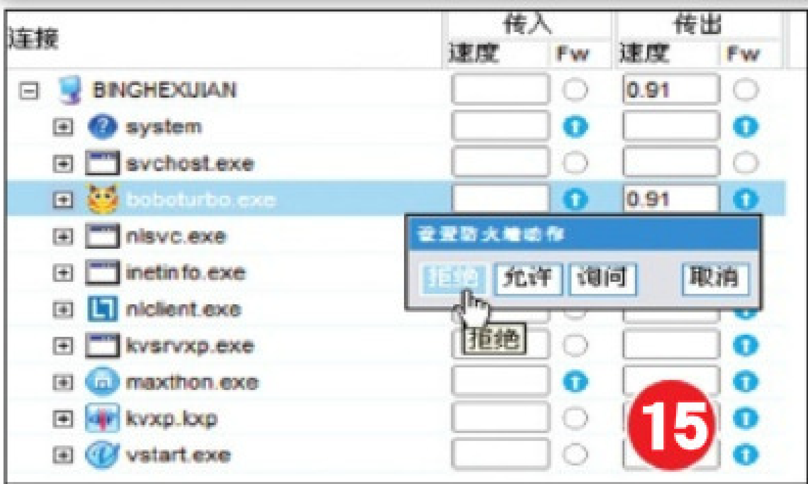
小王和几个同学所在的寝室网中有十余台电脑，大家共享上网，最近因为有少数同学总在用BT之类的P2P软件下载，因此网速总是特别慢，搞得打游戏的同学都卡得要命。使用P2P下载的同学总是不自觉，屡禁不止，而寝室网中共享上网的路由器功能不够强大，防火墙无法进行BT之类的P2P下载限制，特别是一些使用P2P原理的网络电视软件，更难以禁止防范。

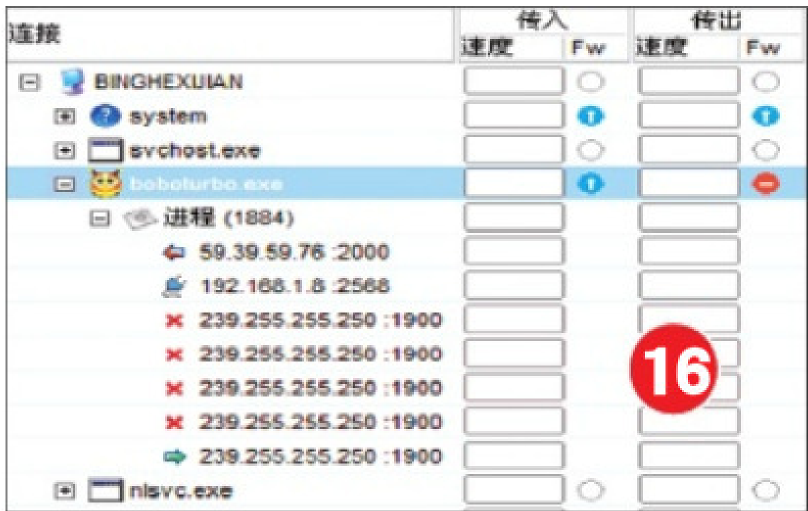
NetLimiter pro的Whois查询

但也有一些流氓软件伪装成正常的系统进程，因此难以识别。此时，可点击所要连接的远程IP地址后的“Whois”按钮，进行Whois查询。程序提供的“Whois”查询功能，就是对远程IP地址进行对应的域名查询，查询远程IP地址是否绑定了域名，并查询域名是否已经被注册，以及注册域名详细信息的数据库，包括域名所有人、域名注册商、域名注册日期和过期日期等（**图14**）。

通过查询到的信息，可以判断远程IP地址及对应的域名是否为可信任的地址域名。如果远程IP地址未绑定域名，为未知IP地址，那么则进程非常可疑，可以考虑禁止该进程的网络连接。









问题分析：

BT之类的P2P软件，可以说是网络带宽的杀手，只要局域网中有人使用P2P软件，那么网速带宽基本上全被P2P软件占用了，根本就无法进行其他网络操作。如何在局域网中禁止P2P软件一直是个问题，传统的网关防火墙进行端口或IP地址的封锁，很容易被突破；在网关进行数据过滤的话，不是普通路由器防火墙可以实现的，而且操作非常麻烦；尤其是现在利用P2P原理的软件越来越多，传统的封锁方法实现起来更加困难。因此，必须采用一种简单的方法来实现P2P的禁止，以免网络带宽被占用。

解决方案：

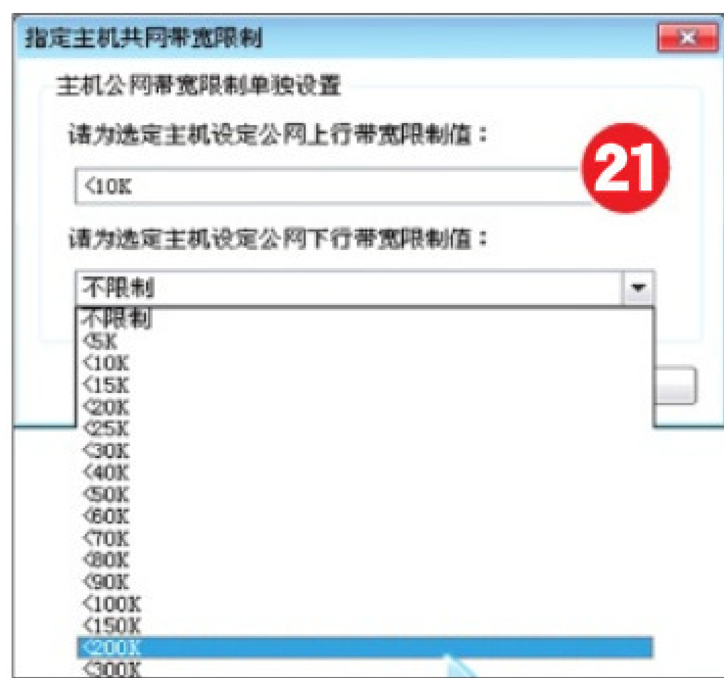
利用防火墙来阻止P2P软件很困难，可以利用一些网络管理软件来实现带宽的管理，并禁止局域网中的P2P软件执行。这些网络管理软件，大多是使用ARP欺骗的原理进行局域网带宽控制的，比如典型的软件有“P2P终结者”“聚生网管”等。这些网管软件不需要安装在服务器或网关上，在任意一台主机上就可以对局域网进行流量控制，使用非常简单，这里以“P2P终结者 v3.6”（下载地址：http://www.netsoft2005.com/download/p2pover.exe）为例进行介绍。

1.设置网络环境

安装P2P终结者后，点击界面左侧“软件配置”项，在右侧窗口中选择“网卡设置”标签，在“请选用监测所用的网卡”下拉列表中指定本机的网卡，将自动设置IP地址和MAC地址信息等。在“执行环境设置”标签中，设置本机的上网类型为ADSL共享上网或代理上网，并设置网络交换设备与接入带宽等网络信息（**图18**）。设置完毕后，选择左侧的“网络控制台”项，在右侧窗口中点击“启动网络控制服务”按钮，启动P2P终结者服务（**图19**）。





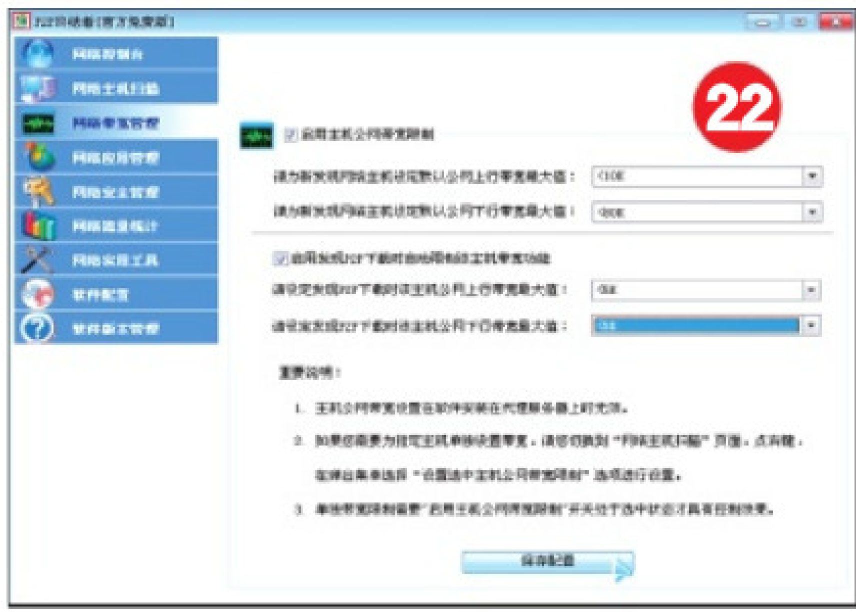


2.控制任意主机带宽，

选择左侧的“网络主机扫描”项，在右侧窗口中点击“刷新网络”，即可开始扫描局域网内的所有主机IP地址。

在扫描到的主机列表中，选择要控制主机IP地址，点击右键，在弹出菜单中选择“设置选中主机公网带宽限制”命令（**图20**）。在弹出的对话框中，可设置该主机网络上行与下行网速（**图21**）。

由于在局域网中每台主机的IP地址可能不是固定的，因此IP地址变换后，原来的设置可能就会失效。此时，可点击左侧的“网络带宽管理”项，在右侧勾选“启用主机公网带宽限制”项，并设置网络下行和下行的速度最大值，点击“保存配置”按钮（**图22**）。以后新出现在局域网的主机，其网络速度都被严格控制在指定的范围内。





3.彻底禁止P2P主机

在刚才的设置页面中，勾选“启用发现P2P下载时自动限制该主机带宽功能”项，将上行和下行带宽全部设置为“<5kB”，保存配置后，以后一旦发现有主机使用P2P下载，那么该主机的带宽将会被限制在5kB以下。

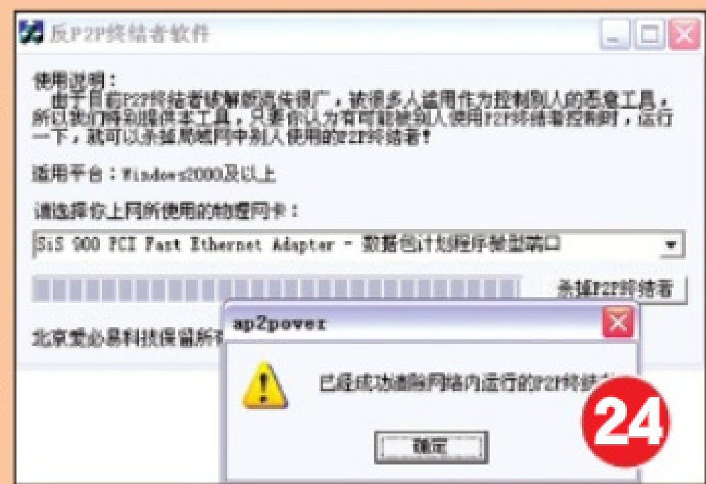
除了常见的BT、eMule外，还有许多使用P2P原理的软件，比如迅雷、PP点点通、百宝等，这些软件也需要进行禁止。在P2P终结者界面中选择左侧的“网络应用管理”→“控制下载”，在右侧窗口中勾选“启用P2P下载控制”项（**图23**），于是局域网中所有P2P下载软件都不能用了，可控制禁止的软件包括迅雷、PP点点通等十余款P2P软件。

所有设置完毕后，要返回“网络主机扫描”界面，勾选攻击主机地址，再点击“应用控制设置”按钮，才能使带宽控制设置生效。

控制非法的P2P终结者带宽限制

P2P终结者既可管理局域网带宽流量，防止非法的P2P下载，但是也可能会被局域网中的恶意用户使用，对无辜的主机进行攻击，导致某些用户无缘无故不能上网，或网速非常慢。要防止局域网中的P2P终结者，可使用一款叫作“反P2P终结者”的软件。

“反P2P终结者”是一款专门防范终结者的工具，使用很简单，执行程序后，选择本机所使用的网卡，再点击“杀掉P2P终结者”命令（**图24**），程序会自动扫描局域网中执行的P2P终结者软件，并将其自动关闭。另外也可以安装ARP防火墙，对P2P终结者可起到防范的作用。P



AIR iPhone模拟器

□大小：3.07MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft081701
□下载：http://www.airia.cn/AIR_Apply/AIR_iPhone



本软件推荐给喜欢尝鲜的读者朋友，它使用Adobe的AIR技术模拟了iPhone的操作界面。不过软件的模拟度很低，目前能模拟的功能包括旋转手机、天气预报（只显示旧金山的天气）、电话功能（只可输入数字不能拨出）、短信（总是显示3条短信）、浏览器（不是WAP浏览器，而是系统IE系统器的一个“微缩版”）以及纯显摆的iPod功能。同时，安装模拟器之前必须安装Adobe AIR支持模块（下载地址为http://get.adobe.com/air/?loc=cn）。AIR是Adobe新推的一个开发平台，涉及Flash、HTML、Ajax等酷炫元素，借助这款模拟器你恰好也可以看一下该平台上作品的模样（下载链接页面也有简介AIR技术的链接）。

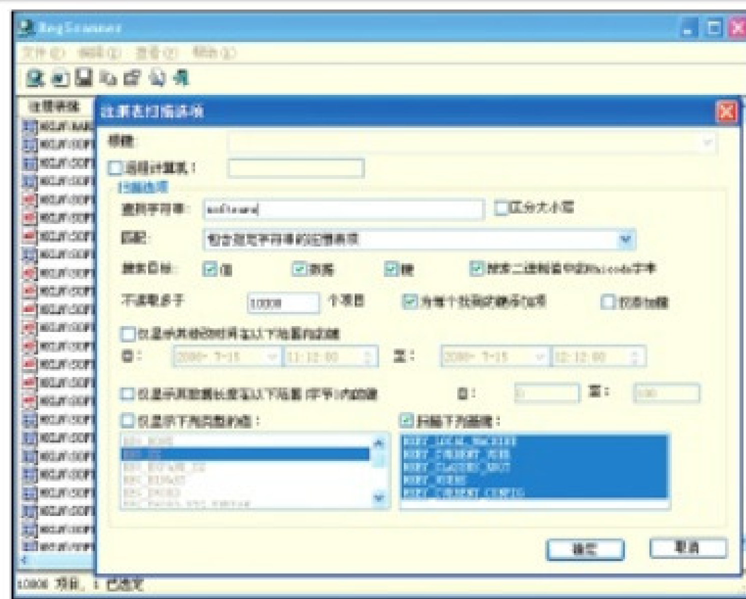
糗报

最近朋友一台22英寸的CRT显示器出了毛病，症状是屏幕显示有轻微的靠右重影。用置换大法判定不是显卡的问题，于是轻易认定是显示器老化，朋友很懊丧。从朋友家返回后没多久，就接到他的电话，说通过Google搜索，看到问题可能出在显示器连接线上。虽觉该逻辑诡异，但还是从市场上买了一根新连接线送去——问题居然迎刃而解！在感叹线材如此重要的同时，我也反省到固守经验的可怕——一些时候，我们还是不要对自己那么自信为好，或者说，我们离完善的目标还距离很远。

■江苏 淮扬客

RegScanner 1.70

□大小：1.41MB　□授权：免费　□语言：简体中文　□快车代码：popsoft081702
□下载：http://www.newhua.com/soft/50866.htm



一款与众不同的注册表项搜索工具，可有效弥补Windows注册表工具的不足。该工具可自定义扫描根键（即只对该根键下的注册表项扫描）或指定多个扫描基键，还可指定所搜索项目的修改时间范围及数据长度。所有查询结果一次性以列表方式全部显示，而不必像Windows注册表中逐一查看，可大大提高搜索的效率，有利于快速解决系统问题。此外，如果你有操作远程计算机的权限，还可直接扫描其注册表。最后注意软件安装有插件选项，请慎重选择。



DESKonTOP 2.01.83

□大小：933kB　□授权：免费　□语言：英文　□快车代码：popsoft081703
□下载：http://www.shuric.com/downloads.php?cat_id=2

很多人在使用Windows时都会有一个动作：点击快速启动栏上的“显示桌面”图标切换到桌面（或按快捷键Win+D），再从桌面上双击某个快捷方式或文件图标。安装这个软件后，你将可提高这一操作效率：只要点击系统托盘处的程序图标，即可弹出窗口快速访问桌面图标——左键点击将弹出缩略窗口（如图所示），右键点击则弹出纯粹的图标列表——之后再单击图标即可启动相应功能。不过软件稍有Bug，左键点击出的窗口中不支持简体中文，鼠标移动到图标上显示的是乱码，但基本不影响操作。

iSpring Free 3.5.0

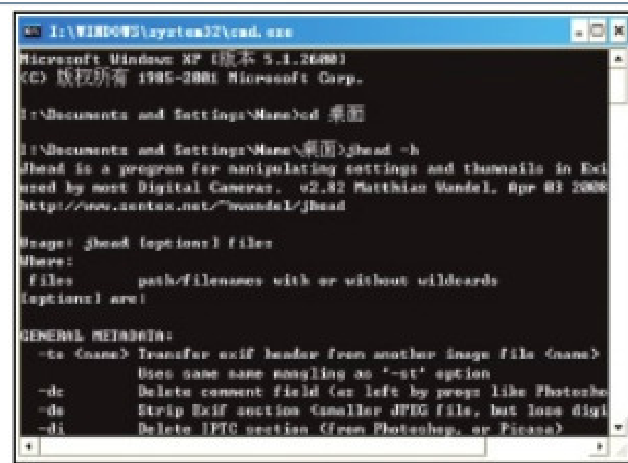
□大小：7.03MB　□授权：免费　□语言：英文　□快车代码：popsoft081704
□下载：http://www.fixdown.com/china/Pic/11859.htm



为微软PowerPoint设计的一款插件，其功能是将现有的PPT演示文档转换为Flash格式（SWF）。如果你手上有PPT文档想在网络上发布，比较好的方法就是将其转换为Flash格式后再发布，这样该动画文档就可直接在IE上播放，而不必让使用者下载完成后再用PowerPoint打开。软件支持一键转换，也可设置一些简单的转换参数，如是否重复播放、背景颜色、自动切换幻灯片时间等。如果你的PPT文档并不复杂，这款软件基本可保证转换后保持原样。如需更高级的控制功能，也可到官方网站下载试用该软件收费的Pro版。

Jhead 2.82

□大小：56kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft081705　□下载：http://www.skycn.com/soft/46320.html



大家都知道现在的数码相片中都记录有拍摄时的各种参数，包括相机名称、拍摄时间、光圈、快门、有否闪光等，这些参数统称为Exif信息。出于某种原因，你可能会想修改其中的一些参数，例如相机时间设置失误导致拍摄时间错误。使用ACDSee等软件可方便地修改Exif，但若是想批量修改，它们就无能为力了。而这款小小的Jhead软件正好可在此方面助你一臂之力，它可批量修改Exif中的大部分参数，唯一的问题在于它没有图形界面，只可采用命令行模式，请解压后在CMD窗口（“开始菜单→运行”→输入“CMD”回车）改变当前路径到解压文件夹再行操作，具体指令请键入命令行“jhead -h”并回车后查看，建议没有弄清操作之前请先用临时相片做试验，因为该修改操作是不可逆的。

特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期。



Key Extender 3.96

□大小：272kB　□授权：共享　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft081706　□下载：http://www.newhua.com/soft/69078.htm

一款操作简单、可将键盘上任意键重新映射的小软件。该软件可将键盘上任意键位指定为其他键输出，或也可直接将某键指定为某组合键，例如用F6键代替“Win+D”（显示桌面）；也可将其指定为某系统功能，例如将F7键指定为“增大音量”，将Scroll Lock键指定为“关闭显示器”等，如此你轻易就可将自己的键盘定义为多功能键盘。而且软件设置映射后无需重启，只要点击界面上“激活”按钮就可使用，并可随时暂停。在“设置”选项页中你也可为“激活”与“暂停”指定快捷键。

SiteShoter 1.17

□大小：204kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft081707
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/67735.htm



一款独特的IE网页截图工具，它并不需要你用IE打开网页后再截图，只需输入网址或浏览已保存有网址的文本文件，再指定保存文件，就可在后台完成截图操作，感觉仿佛开了一个“隐藏窗口”再截图一般。在截图时你可自行指定IE浏览器宽度和高度，若需滚动页面截图请选择“根据网页自动调整浏览器的大小”，此外还可选择减少四边的尺寸、禁用Java脚本/Flash等选项。最后，如果打开的网址下载速度慢，可将“超时”值设大一些，以免网页未下载完就被截图。



Deformer 2.0

□大小：5.58MB　□授权：共享　□语言：英文　□快车代码：popsoft081708
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1091289600/16393.shtml

一款看似卡通幼稚，其实功能却颇为独特的图片处理、动画制作软件。这款软件可利用放大、缩小、平移、曲平面变形、还原等工具处理图片的局部，并且可在原图片（原帧）和处理后的图片（处理后的新帧）之间建立过渡动画，用户可建立多个关键帧，以实现更丰富的动画效果。最后的成品可保存为GIF或AVI动画，或可将动画中的某帧保存为单独图片。软件的图片处理效果出众且自然，有不错的搞笑潜质，不过保存格式的选项单一（如不能指定GIF文件的质量）是较大的遗憾。

Shadow Defender v1.1.0

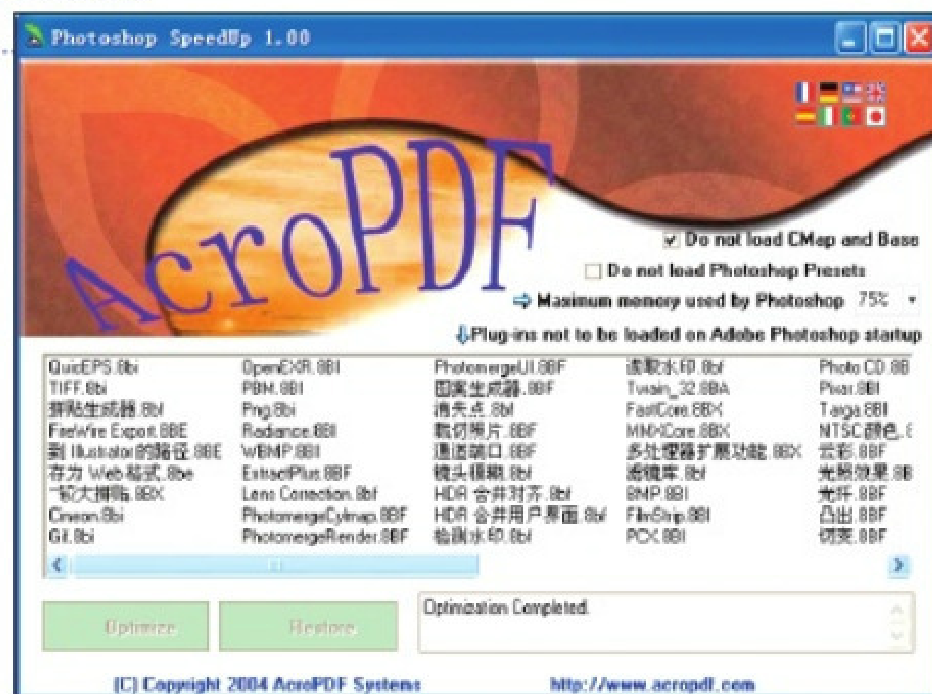
□大小：1.19MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft081709
□下载：http://www.fixdown.com/china/Safe/10192.htm



相信不少读者都听说过“影子系统”这种新技术，它可让软件运行在虚拟的系统上，而不会对真实系统产生影响，无论是应用还是测试软件都有用武之处。目前较出名的影子系统是Power Shadow，不过这里介绍的这款软件体积远小于它，但无论是保护功能还是对系统内存的占用，都不比前者差甚至能胜出，同时还有着很人性化的漂亮界面。有这方面需求的用户不妨一试。

Photoshop SpeedUp 1.00

□大小：311kB　□授权：免费　□语言：英文　□快车代码：popsoft081710
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/33612.htm



一款通过减少启动时需载入的插件、字体、预设等，提高Photoshop启动速度的工具软件，用户也可用其自定义Photoshop可使用的内存。官方说明提到该软件适用于Photoshop 4到8（CS1），但笔者的CS2（版本号9）也可被识别优化。不过可能笔者内存并不紧张，优化后除发现内存使用稍有减少，并没感觉启动速度提升。但该软件被许多用户热评，如果机器配置较低或版本在9以下，不妨一试，也许会有作用。使用方法是在软件启动时填入Photoshop安装路径，之后再选择要减少的项目（列表框中的项目可点击右键取消）。笔者建议不要选择“Do not load Photoshop Preset（不要载入预设）”项，否则可能造成部分格式图片无法打开（CS2经验，请自行实验，出错可随时用软件Restore恢复）。

边看边听——糖果浏览器

□版本：1.95 □大小：1.13MB □授权：免费软件
□作者：北京蓝光影音科技有限公司
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.tgsoso.com/tg.htm
□下载注册：http://www.tgsoso.com/tg.htm
□快车代码：popsoft081711

说明：一款小巧但却有自己独特功能的多标签浏览器。这款浏览器基于IE内核，兼容所有IE标准的网页，不过其启动与浏览速度都比IE上了一个台阶。除支持第三方浏览器中常见的鼠标手势、超级拖拽、广告过滤、页内搜索、自动填表、智能右键菜单、页面多媒体元素提取等功能外，还有独特的并排浏览（适合宽屏、高分辨率显示器）和集成多种搜索的全能搜索功能。这款浏览器还同时是一个功能全面的播放器，在正常浏览时，你可在最下方的状态栏处看到播放控制器，使用其就可随时听歌，并且该播放器还可同步下载、显示歌词，如果你希望更全面的控制，请点击软件界面左上角的“音乐”或“播放”标签……

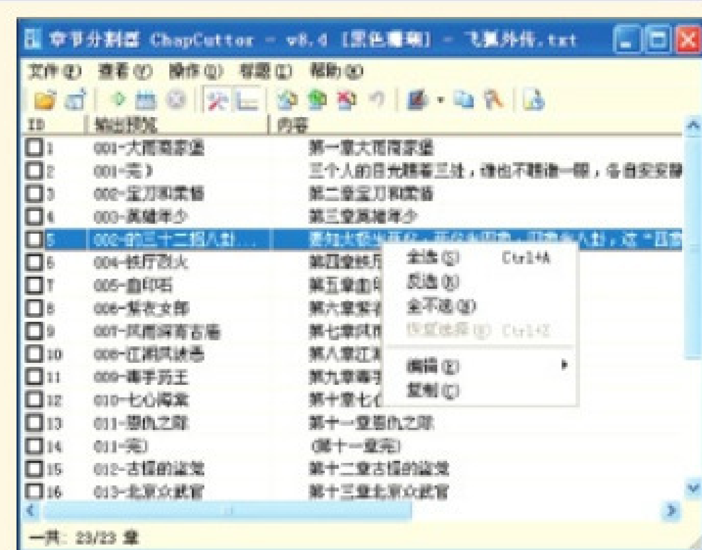

整个浏览器界面很紧凑

点评：*软件同时具备浏览和音乐功能，同时启动与操作速度均很快，在资源整合方面表现优秀。此外，软件界面清爽、元素排列紧凑，能给用户带来更大的浏览空间。不过软件也有一些设计与传统使用习惯背离，例如收藏夹访问不畅（比传统使用多一个步骤）、菜单弹出不跟随鼠标，盼在新版中改进。*

化整为零——章节分割器

□版本：8.4 □大小：520kB □授权：免费软件
□作者：黑色珊瑚 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.cnitblog.com/tsorgy
□下载注册：http://www.cnitblog.com/tsorgy/archive/2008/03/05/40546.html
□快车代码：popsoft081712

说明：现在可看电子书的数码设备越来越普及，很多用户都喜欢利用空闲时间看上一两章小说。不过从网上下载的电子书经常是全本书都在一个TXT文档中，而不少用户又希望能够逐章节上传到数码设备上，以便有计划阅读。如果你恰好有这样的需求，这款“章节分割器”多半能帮上忙。它会自动根据传统的章节符号（例如“第一章”、“第三回”）将整个文档分解成自然章节，之后按下工具栏上第4个按钮就可将分解好的章节一一存储。如果你的章节符号并不符合软件中规定的格式，也可在软件的“操作→选项”中自定义；不过，编辑格式时你需要知道一些关于正则表达式的基础知识，笔者建议编辑时最好先将原有规则备份，以便编辑出错随时还原（也可在出错后将软件目录下的Config.ini删除，再重启软件）。


拖入软件界面的文本会被自动分解

点评：*软件功能定位很准确，智能程度也较高，可有效解决实际问题。但另一方面，值得改进的地方也较多，例如工具栏按钮无鼠标停留操作提示，缺乏帮助文档，主要功能（例如保存分解后的文档）不能通过菜单全部完成，正则表达式有一定难度，不能通过向导或更简单的方式完成……最后，建议作者添加用户手动合并章节的能力，因为碰上不规则文档，偶尔会出现一个章节被分为多段的情形。*

重拾童心——儿童折纸大全

□版本：1.0 □大小：15.9MB □授权：免费软件
□作者：奇奇玩儿童软件（编辑整理）
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.kidsdown.com
□下载注册：http://www.kidsdown.com/qimeng/wanju/zhezhidaquan.htm □快车代码：popsoft081713

说明：一款收集了多种折纸动画教程的软件，所收集的折纸方法分为动物、植物、人物、交通工具和其他等五大类共174个。所有教程均采用Flash动画，演示清晰、步骤明确，在自动播放之外，绝大部分教程还可让用户也可自行拖放到某步骤。这款软件实际上是作者收集几家韩国折纸网站的折纸Flash动画，加上自己设置的导航界面完成，因此界面上多韩国文字，不过完全不影响操作与学习。使用时只要注意动画内部仅控制当前教程，如果要进行教程间的切换，需通过下方导航按钮完成即可。最后，除了折纸教程之外，软件还附赠了3个有关折纸的简单游戏。



虽然是收集别人的成品，但确实实用

点评：*如果家中有小孩，这是一款与其同乐的好软件。当然，依照软件完成一些折纸把它们当作送女孩子的礼物，或者你童心未泯想回味一下年幼时的体验，玩上一把也未尝不可。*

下载无忧——迅雷&快车&旋风地址转换工具

□版本：3.0 □大小：151kB □授权：免费软件
□作者：好好爱（yinbing1986） □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://yb—blog.vicp.net
□下载注册：http://yb—blog.vicp.net/post/11.html
□快车代码：popsoft081714

说明：为了推广自己、占领用户桌面，时下几款流行下载软件都采用了“专用下载链”的方式，迅雷、快车以及后起之辈超级旋风都是如此，这样给用户带来的麻烦就是必须安装对应软件。不过好在这些专用链地址是有规律可循的，这不，就有人做出了专门的地址转换工具。只要将专用下载链粘贴入“输入区”，就可将其转化为普通地址或另一种专用下载地址。之后你既可用传统下载方式下载，也可尝试使用已安装的专用链下载软件（当然要转换为相应的下载链格式）。软件支持批量转换，默认未显示此功能，请点击界面左下的“批量转换”按钮打开。



便捷、实用，你还等什么？

点评：*转换功能快捷实用，如果你不想每款专用链下载软件都安装，那就用这个吧。*



■晶合实验室 MP2008



向新游戏开战——2008年度老用户升级指南

■ 北京 墨汁做寿

暑假里，伙伴也许都暂时远离了，但家中的电脑还是忠实地陪伴着我们，不过在我们装入最新的游戏、打开最新的电影时，是不是觉着它已经开始力不从心了呢？也许它们已经需要通过升级来适应最新的技术和应用了。因为要考虑到对旧规格和旧配件的兼容性，且预算控制经常更加严格，对升级用户来说，产品的挑选更加困难。相比主流产品，升级配件的市场行情更加混乱和复杂，新产品、库存、返修、翻新……到底该怎样挑选用来升级的配件呢？升级哪些配件可以给我们带来最明显的性能提升呢？

升级的总体目标

升级的总体目标

我们升级电脑的目标是什么？理想状况下是达到或接近当前流行配置的性能水平，也就是以下两个表格中所列的配置。在最近3年里，除了处理器相关的变化外，最主要的是对PCI-E 2.0和SATA Ⅱ规格的支持，但并不影响硬件接口。因为在更早的时候，准确地说是2004年到2005年之间，处理器、板卡、内存、硬盘接口发生了大变化，如果当时没有追求较为超前的配置，那么显卡应该采用AGP接口、硬盘为IDE接口、内存为168pin DDR插槽，这些产品目前已在市场上边缘化，不仅数量少、更新慢，而且价格比主流产品更为昂贵，所以基本配件恐怕面临全面的更新。

中低端目标配置

配件	型号
处理器	Athlon64 X2 4600+（散/盒）
主板	微星K9A2 CF
内存	Kingmax 1GB DDR2 800×2
显卡	昂达HD3850 512MB
硬盘	日立320GB（Deskstar T7K500）
声卡	主板自带
网卡	主板自带
光驱	LG GSA-H62N
显示器	Acer X223W
键盘鼠标	罗技 G1游戏键盘鼠标套装
机箱	HKC眼镜蛇
电源	酷冷魔石420

高端目标配置

配件	型号
处理器	酷睿 2 E8300（散）
主板	GA-EP45-DS3L
内存	CM2X1024-6400
显卡	耕升GTX260
硬盘	酷鱼7200.11 SATA/32MB 500GB
散热器	采用原有型号
声卡	主板自带
网卡	主板自带
光驱	先锋BDC-S02
显示器	三星 T260
鼠标	微软 SideWinder
键盘	舒适曲线键盘2000
机箱	Tt Tsunami 海啸
电源	酷冷 eXtreme PowerPlus 460W

对于升级用户，特别是2004、2005年的升级用户而言，要实现以上目标，可能需要大面积的更新，甚至是将处理器、主板、内存、显卡等进行一窝端式的更换，因此我们提供了两个所谓的目标配置，分别针对目前的中低端办公娱乐和高端游戏应用。这并不是说每个用户都要将自己的电脑改造成和表格中一模一样的配置，这两份表格只是一个理想化的目标。考虑到每个用户的实际情况不同，因此我们需要更为灵活的升级方案，笔者将在下文针对不同用户的特点和需求，对升级思路和配件的选择进行详细的分析。

2004年或更早装机的用户

2004年

下页表格是笔者模拟的一份2004年主流用户配置单，在2004年的配置中，除了键盘、鼠标、显示器、机箱电源等外设之外，大部分配件采用的接口已经被淘汰，因此想要直接购买新产品升级非常困难，大部分情况下需要去二手市场中寻找合适的产品，考虑到二手市场的复杂性，我们不建议普通用户去“淘宝”，即便是具有一定经验的用户，

2004年主流平台配置样本		
配件	Intel平台	AMD平台
处理器	Intel Celeron-D 325	AMD Athlon64 3000+（ClawHammer核心）
主板	磐正EP-4PLAI	承启SK8T800（K8T800+VT8237）
内存	金士顿DDR400 256MB	KINGMAX 256MB DDR400×2
硬盘	西部数据WD800JB（8MB/80GB）	希捷酷鱼Barracuda7200.7 120GB（8MB SATA）
显卡	渔樵耕读FX5700标准版	翔升金雕5700 Ultra
显示器	海尔HV-786CS	飞利浦150S5
光驱	LG GCE-8525B	先锋DVR-106A
声卡/网卡	集成	集成
机箱/电源	金河田纳米6126B（海象305 P4电源）	世纪之星 A805A（世纪之星3C电源）

慎之又慎。对于仍在使用类似配置的用户而言，最好的“升级途径”是更换整个平台，当然这几乎与重新配置一台电脑无异。

因为操作系统和常用软件对硬件性能的需求增长不多，这一配置虽已不能像当年一样用来玩主流大型3D游戏，不过处理日常工作、上网甚至一般的影音娱乐还是没有问题的，因此我们建议用户考虑将其调整为文件服务器，用来下载、影音娱乐、上网。当然我们还有另一个选择，虽然这些“老家伙”已不值什么钱，但如果将它们捐给灾区或贫困地区的学校，在孩子们手中的使用价值将远远高过回收站的价格，而在我们的心中，同样也会获得一份宝贵的财富。



老机器早已不堪重负了

2005年装机的用户

很明显2005年的典型配置，特别是Intel平台的配置中，无论是接口方式、主要配件的频率和容量等主要指标、外设规格都和目前产品非常相似，因此我们可以考虑在最需要的方面进行升级。笔者认为最值得升级的应该是处理器、内存和显卡，对于希望更全面更新的用户也可以考虑升级略显过时的主板，这就要参考我们针对2004年用户的全面更新推荐了。

2005年主流平台配置样本		
配件	Intel平台	AMD平台
处理器	Intel P4 630 3.0GHz	AMD Athlon64 3000+
主板	升技 IL8	钻石LanParty NF4 SLI
内存	三星金条DDR2 533 512MB×2	英飞凌DDR400 512MB×2
硬盘	迈拓金钻十代200GB SATA2盒装	西部数据WD1600JS 160GB SATA2盒装
显卡	迪兰恒进X800GTO3（12管线）	映众（Inno3D） GF6600超凡版
光驱	先锋DVR-110CH刻录机	NEC 3550A
显示器	优派VX715 8ms	Acer AL196W
声卡	主板自带	主板自带
网卡	主板自带	主板自带
机箱	技嘉GC-1505B1空机箱	世纪之星自由战士机箱
电源	全汉蓝色风暴400W	航嘉磐石400 ATX2.0+

升级思路

1.AMD平台用户

在进行重点更新之后，2005年的机型完全可以应付目前的主流应用，例如AMD平台可用升级为双显卡SLI的方式大幅提升3D游戏性能。一些重视升级的DIY爱好者在2005年攒机时很可能会选择NF4 SLI主板，当时低版本NF4的SLI功能被破解以及市场竞争激烈，因此市场上推出了一批价格比较不错的SLI主板。这些主板当然也有另外的显卡升级途径，那就是双显卡SLI。在GeForce 6600的基础上，3D性能接近双倍的性能提升后，这套系统的绝对速度接近主流GeForce7系统。如果能够更新为双GeForce 6800的SLI，甚至是GeForce 7800 SLI，那么就可以非常流畅地执行几乎所有DirectX 9游戏大作，甚至部分基于DirectX 10的游戏也能在关闭大部分特效的情况下流畅执行。


用GeForce6600显卡组成的SLI系统


Socket 939接口的Athlon 64 X2 4800+处理器

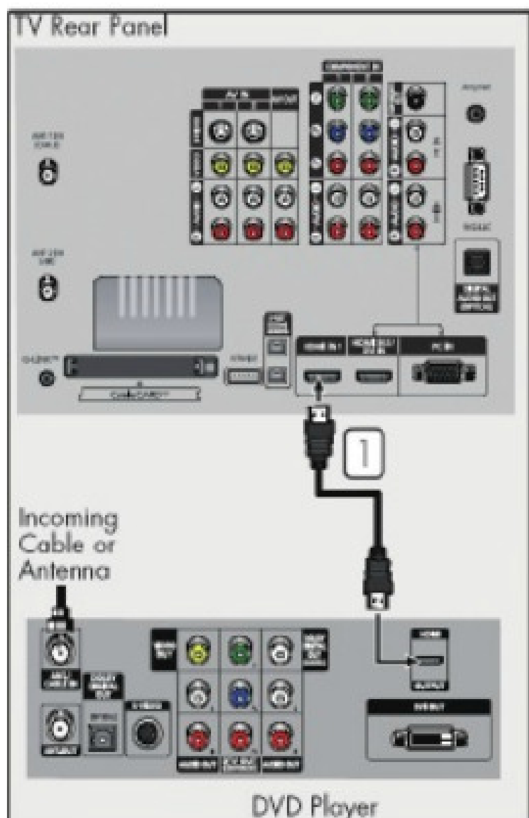
不过需要注意的是，因为当时的主流——GeForce6显卡和更高频的Socket 939处理器（AMD平台）都已经不再生产销售了，因此不得不考虑二手市场。但电子产品我们很难从表面上鉴别好坏，笔者并不建议在二手市场选购板卡和芯片。

2.Intel平台用户

尽管主板略显老旧，但因为接口的电气结构没有改变，因此Intel平台用户可以升级至非常接近目前主流甚至高端3D游戏平台的水平。笔者建议资金较充裕的用户更换酷睿2 E7200处理器、增加内存容量（最好升级为2GB DDR2 800，不过部分老主板可能需要超频才能使内存频率达到DDR2 800），同时将显卡升级为性价比较高的中端DirectX 10显卡，RADEON 3850/3870或GeForce 9600GT/GSO。对于资金紧张的用户则可以考虑酷睿2 E4XXX系列处理器和GeForce 8600GT的组合，并增加内存容量到2GB。

3.影音娱乐型用户

对于视频和娱乐性能比较关注的用户，例如购买了各种数字平板电视后，就希望能方便的连接电脑和电视，欣赏下载或自己编辑的视频，但早期的显卡上却没有最方便的HDMI接口，而且视频处理能力也并不很强。对于这些用户，可以考虑升级一块偏向视频应用的显卡，如带有HDMI接口的中端甚至低端显卡即可，例如375元的双敏火旋风HD3650 Turbo玩家版。



HDMI接口已经是高清设备必备的了

升级配件的选择

处理器

目前处理器已进入多核时代，且由于核心与制造工艺的变化，功耗和发热量更低，性能却大幅提升。考虑到主板能力，Intel平台方面推荐外频不超过1066MHz的酷睿2处理器，考虑到性价比，我们推荐散装酷睿2 E7200处理器，它对散热器的要求并不高，完全可以直接采用原有型号。


E7200处理器性价比不错

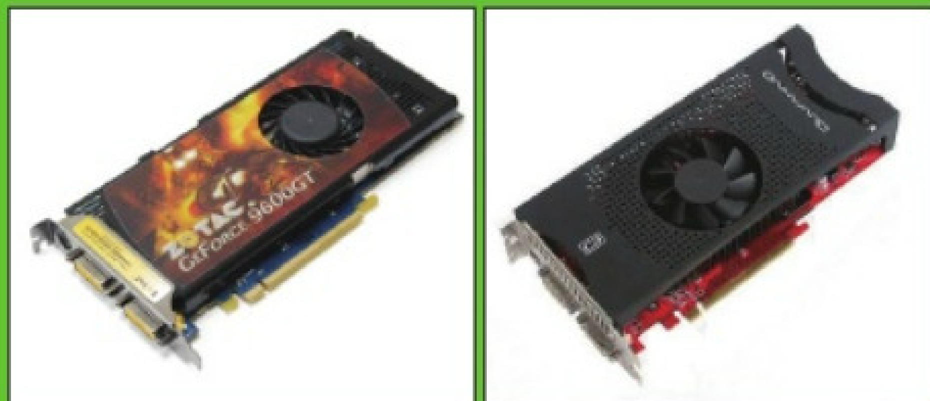
因为Socket939接口和DDR平台已被AMD淘汰，因此AMD平台升级处理器或内存时都只能加上主板全面更新，因此成本较高，好在AMD中低端处理器目前价格相当不错，我们可以尽量减少花费。笔者推荐采用AMD Athlon64 X2 4800+散装产品，同样可以使用原有风扇，主板则可选择AM2平台很受好评的捷波悍马HA03/HA06或微星K9A2 CF-F主板。

内存

因为目前正处于内存价格的低谷时期，笔者建议用户升级至2GB DDR2 800双通道内存（部分老主板只能降频为DDR2 667使用），即使选择品牌产品，也不会超过300元。对于部分仍在使用DDR内存的AMD平台用户，因为DDR内存的价格相对较高，且整体平台性能落后较多，因此最好的方案是考虑全面更换平台。

显卡

显卡方面，我们主要追求的是更新技术的引入，新一代DX10显卡采用统一流处理器设计后，管线数量有了数量级的提升。目前显卡的选择面相当广，GeForce 8600GT/RADEON HD36XX系列对资金紧张的用户而言非常合适，RADEON HD 3850/GeForce 9600GT级别的产品则适合资金充裕的用户选择。


GeForce 9600 GT和RADEON HD 3850的价格都在快速下跌

2006年装机的用户

2006年的攒机市场中，AMD和Intel平台产生了泾渭分明的变化，Intel酷睿2平台优秀的核心让AMD的中高端产品相形见绌，但AMD凌厉的价格优势和Intel低端酷睿2跟进的缓慢，又让它的低端产品非常具有吸引力。

2006年主流平台配置样本

配件	AMD平台	Intel平台
处理器	Athlon64 3000+（AM2接口）	Core 2 Duo E6300 1.86GHz
主板	华硕M2N-E	微星 P965 NEO
显卡	蓝宝石X800GTO黄金版（128MB/256bit）	影驰7900GS加强版
内存	DDR667 512MB×2	
硬盘	希捷 Barracuda 7200.9 160GB（SATA）	
显示器	三星788DF	三星 940BW
光驱	三星金将军16× DVD-ROM	BenQ 1650V
机箱	百盛38度冷静王 L101	金河田 SOHO系列7606B/W
电源	世纪之星自由战士3	

升级思路

让我们欣慰的是，目前常见的主流接口，特别是主板上的各种接口，在2006年就已经成熟并且普及，因此我们可以放心升级而不需要伤筋动骨地更换主板。针对2006年的典型配置，我们主要考虑更新低端、单核心、P4双核系统的处理器及提升硬盘容量。对于游戏爱好者来说，硬盘不需要特别关注，但需要浮点能力更强的处理器及性能更强的中高端显卡，主要目的就是为了获得较好的DX10能力。

升级选择

处理器

AMD平台最具性价比的仍然是Athlon64 X2 4800+散装产品，不过因为平台较新，也可以考虑购买Athlon64 X2 4600+新盒装版超频使用。如果在酷睿2上市前，选择了曾疯狂杀价的P4双核的用户，我们建议进行升级，Intel 965只能支持到最高1066MHz的外频，因此建议选用酷睿2 E7200进行升级，其频率高达2.53GHz，二级缓存6MB，尽管也是中低端E4XXX的接班人，但性能已经明显超过了E6XXX系列。


拥有32MB缓存的希捷7200.11硬盘

硬盘

2006年的主流硬盘和现在、甚至当时的系统性能并

不符合，限制了一些应用，目前320GB和500GB产品的容量价格比都非常出色，特别是500GB产品，用户可以考虑便宜的日立或性能出色的希捷7200.11。

显卡

目前笔者推荐的DX10升级显卡主要是疯狂降价的RADEON HD 3850和GeForce 9600GT，以及价格稍高，但代表着最新显卡技术的RADEON HD 4850/4870和GTX260，不过考虑到2006年主板还不支持PCI-E 2.0，为了避免在供电、数据传输方面出现问题，建议用户采用成本更低兼容性更好的HD 3850和GeForce 9600系列显卡，例如599元的微星Z3850512D3、799元的双敏96GT玩家黄金版等。不过对于这些第二代中高端DX10显卡来说，256MB显存容量过低，会对性能产生明显影响，因此384MB/512MB显存是必需的，不要吝啬100元的差价。

2007年装机的用户

2007年

2007年的主流配置和现在已经非常类似，例如双核心的AMD Athlon64 X2处理器、DDR2 800内存等，因此这些的用户在升级的灵活性和便利性方面也是最大的。

2007年主流平台配置样本

配件	AMD平台	Intel平台
处理器	Athlon64 X2 4000+	Core 2 Duo E6320
主板	华硕M2N-X	微星P35 NEO-F
内存	1GB DDR2 800×2	
硬盘	西部数据鱼子酱 250GB	希捷7200.10 320GB
显卡	RADEON X1650GT	GeForce 8600GT
光驱	先锋DVR-112CH	华硕DRW-1814BLT
LCD	飞利浦190CW7	三星205BW
机箱	世纪之星大风车2号	富士康飞狐140
电源	航嘉冷静王钻石版2.2	航嘉多核DH6

升级思路

笔者推荐这些用户针对2008年的新技术新产品进行部分升级，例如Intel 45nm处理器、AMD羿龙处理器；AMD和NVIDIA的新一代DX10显卡，甚至是最新的主板产品。对于这一时期的AMD平台用户和较早购机的用户而言，主流应用仍然是追求的目标，可以考虑价格在500元以下的处理器、内存、显卡甚至主板之中的一至两项，实际升级负担较轻，但可以大幅拉近和2008年主流系统的差距。内存可以升级至2条1GB DDR2 800内存，显卡则可使用RADEON HD 3650或价格已不算太高的RADEON HD 3850，甚至还可以将主板更换为较新的780G主板。

这一时期英特尔平台用户的配置和目前的主流非常相似，只有处理器和显卡方面目前已经可以用千元左右的代价取得明显的提升。而对于影音爱好者来说，还有一个消息会让人心动，那就是已经有蓝光读取设备降到了千元以内，是升级的好选择。

升级选择

处理器

在处理器方面，中低端AMD的Athlon64 X2 4600+处理器价格优势相当明显，是AMD平台升级的首选，另外散装的三核心羿龙处理器是喜欢新技术的用户首选。酷睿2 E7200则是中端英特尔平台用户最好的选择，即使采用的是较老的965芯片组主板，也可以支持其所需的1066MHz外频。


四核心羿龙9750处理器

对于高端用户来说，由于P35主板可以支持1333MHz外频，因此除了E7200外，英特尔平台用户还可以考虑拥有很不错性价比的E8300散片，而且同样可以借用原有的风扇。而对于AMD用户来说，三核羿龙处理器仍无法和英特尔争夺最高性能的桂冠，但更多的核心让它在很多性能方面可以和双核酷睿2一较高下，在对多核心优化的应用中，更是有突出优势，其中四核心羿龙9750处理器应该是升级的首选。

显卡和其他

中高端用户在更新显卡时，建议考虑RADEON HD 4850/4870和GTX 260。相对于我们前面的升级推荐RADEON HD 3850来说，RADEON HD 4850/4870恐怖的800个流处理器和GTX又一次架构革新，都对游戏的发展有着决定性的意义，是面向未来的显卡。另外今年暑期蓝光光驱和26英寸LCD的价格下跌使它们进入高端用户升级的视野。特别是26英寸LCD和24英寸产品只差300元，无疑是取代24英寸的最好选择。



目前GTX260的价格已经进入2000元以内

升级配件推荐

升级配件推荐

经过前面的举例和分析，我们对自己的升级方案应该有了比较明确的想法，现在要做的就是根据市场行情来选择最合适的产品。那么有哪些产品适合用来给旧产品进行升级呢？由于在攒机时，不同的需求和不同的时间会导致选择的差异性非常大，因此我们选择了一些市场中性价比较为突出、适合升级的产品，在我们的升级方案之外，可以根据需要自行决定升级方式。

处理器

其实从2006年下半年，AMD推出AM2接口之后，两大平台的处理器接口都没有什么根本的变化，AM2+接口芯片组提升了HyperTransport的版本，而Intel的45nm处理器则普遍采用了1333MHz外频，当时的主板基本上可以直接升级

安装目前的处理器。

AMD Athlon64 X2 4600+ AM2（盒/散）

参考价格：400/355元

随着AMD产品线的调整，目前5000+以下的处理器价格在逐渐上涨，不过Athlon64 X2 4600+的性价比仍然相当突出。新包装4600+盒装处理器增加了中文说明，更便于用户识别其规格。而更重要的是，这种盒装产品和黑盒产品有些类似，拥有非常出色的超频能力，超频后其性价比无疑更出色，其超低的价格也是我们选择的主要原因，它几乎是唯一的、性能可以接受的低端处理器。



Intel Core 2 Duo E7200（散）

参考价格：790元

针对中低端的45nm处理器E7200价格已和E4X00系列衔接，而其频率、缓存等重要规格甚至超越酷睿2 E6X00系列，因此不仅是单核或E4XXX的升级替代品，也完全可以用来取代E6XXX处理器。

AMD Phenom 8450（盒）

参考价格：810元

应该说在这一价位上，E7200占有明显的优势，但Phenom 8450则拥有多一个内核的优势，在某些应用中略有优势，因为频率和性能都不如四核产品突出，更适合不支持HT 3.0总线的主板升级，不会因为总线问题造成大的性能损失。

Intel Core 2 Duo E8300（散）/Q6600（散）

参考价格：1100/1180元

千元及以上价位的Intel处理器比较容易选择，除了45nm制造工艺的E8XXX之外，还可以选择第一代的四核产品Q6600。虽然Q6600的制造工艺落后，外频比Q9X00低一些，但主频并不低，加上8MB的超大缓存，性能还是相当可观的。而且重要的是，Q6600采用1066MHz总线，可用于965主板的升级，只是对大部分用户来说，原有散热器和电源恐怕会不够强劲，需要购置新的散热器和电源来伺候这位发热大户。


E8300散片

AMD Phenom 9750（盒）

参考价格：1270元

四核羿龙9750价格已降低到了1200元价位，其性能甚至符合一些专业用户的需求，当然和最新的Intel四核产品Q9XXX系列相比，性能略显不足，但价格差距绝对可以弥补这一不足。

主板

针对各档次的用户，我们准备了低端集成主板、独立主板和中高端产品。


捷波天行I31GM3

1.低端集成主板

Intel平台	参考价格	AMD平台	参考价格
捷波天行I31GM3	330元	盈通A78G（128MB）	480元
盈通G31战神版	340元	昂达A78GT（128MB）	490元

尽管Intel最近更新了它们的芯片组系列，但是4系列中的集成芯片组G45刚刚推出，价格仍是虚高，目前厂商主推的是G31芯片组。AMD方面则以780G芯片组为主，而且安装了板载显存后，比共享内存集成显卡拥有更强的性能，而且对系统影响更小。由于拥有了板载显存，因此在我们的推荐中，出现了AMD平台主板要明显贵于Intel平台主板的情况。

2.独立芯片组产品

Intel平台	参考价格	AMD平台	参考价格
昂达P43S	599元	捷波悍马HA03	640元
微星P43 Neo-F	699元	微星K9A2 CF	690元
昂达魔剑P45	899元	/	

在独立芯片组方面，AMD平台的变化不大，而Intel推出了最新的4系列产品，其中的P43和P45作为中低端型号，推出伊始便有厂商推出了700甚至600元价位的产品，直接取代了P35的地位。

P43相对于P45主要的区别就是不支持双显卡接口（双PCI-E ×8），内存最高支持到DDR3 1066，而非P45的DDR3 1333，但在外频支持、内存容量、南桥支持、USB接口数量等方面没有什么区别。但需要注意的是，由于Intel更加灵活开放的QPI架构即将出现，因此这一代产品的CrossFire并不被看重；至于内存支持，大部分P45和P43都根本没有提供DDR3插槽，这一差别完全可以忽视，而且笔者认为DDR2 1066的响应速度比DDR3 1066更出色，也是未来不错的升级选择。


高端P45主板

内存

在内存方面，目前的主流仍然是DDR2 800，但最高容量价格比正在向单条2GB产品倾斜，1GB和2GB价格分别为120～160元和240～350元。由于目前内存市场中打磨盛行，笔者建议大家选择金士顿等品牌内存时要特别注意，目前Kingmax、金士泰、黑金刚、宇瞻、三星等单条产品的价格基本都在1GB 130元、2GB 250元左右，金士顿、金邦等品牌略贵一些。

硬盘

硬盘和内存的情况与处理器类似，主流产品的接口变化并不明显，容量价格比越来越高，至于硬盘的垂直记录技术、内存的DDR向DDR2转化，实际上能带来的感受提升非常有限。在2004、2005年的主流配置中采用的120GB、160GB硬盘和1GB内存，实际上在目前也完全可以用在主流电脑中。

硬盘产品我们不仅要考虑到容量/价格比，而且目前硬盘缓存也有8MB、16MB和32MB三种，因此选择比较困难，作为升级方案，我们放弃了很多升级用户本身就拥有的160GB容量。最低选择就是250GB或320GB产品，500GB产品的容量价格比也相当不错。目前SATA串口硬盘应该是唯一选择，并口产品已在逐渐消失，而且价格比同样的串口型要高一些。

在硬盘品牌中，日立的低端型号性价比非常明显，不过在高端型号中，还是迈拓与希捷的产品性能比较出色，特别是唯一拥有32MB缓存的希捷7200.11硬盘，是中高端产品最好的选择。


日立500GB（Deskstar T7K500）硬盘

品牌型号	参考价格
西部数据250GB（Caviar SE16 JS）	385元
日立320GB（Deskstar T7K500）/16MB	380元
希捷7200.10 320GB/16MB	435元
希捷7200.11 500GB/32MB	580元
日立500GB（Deskstar T7K500）/16MB	500元

品牌型号	参考价格
蓝宝石HD3650白金版	390元
影驰8600GT战斗版	390元
双敏火旋风HD3650Turbo玩家版	375元
微星HD3850/512MB/DDR3	599元
双敏无极9600GT玩家黄金版	799元
蓝宝石 HD3870蓝曜天刃	890元
迪兰恒进 HD4850	1399元
影驰GTX260	1999元

显卡

显卡是比较让人苦恼的选择之一，对于并不追求3D游戏性能的用户，在2D应用方面，即使是当年128MB显存的GeForce FX 5200、RADEON 9550等显卡也足够使用了。不过显示芯片还涉及到视频应用和DirectX版本的升级问题，所以即使是曾经高端的GeForce 7800和RADEON X1800也都需要升级到支持DirectX 10和最新视频引擎的新产品。

目前显卡的高中低端划分比较明显，低端在500元以下，能够提供比集成型显卡略高的性能，但笔者认为其更大的意义是解放一部分系统资源，并且提供更好的平面或视频性能。800～900元左右的中端产品则可以轻松对抗主流3D游戏，如较新的游戏Crysis等，这些显卡也能以不太高的视频设置较流畅的运行。1200元级别显卡应该不仅可以应付目前的游戏，而且为未来的游戏引擎甚至API如DX10.1做了一定的准备。目前来讲，NVIDIA和AMD公司的产品在中端即500～1000元市场上的争夺最为激烈，包括了RADEON HD 3850/3870和GeForce9600 GSO/GT、GeForce8800 GT等产品，而低端相对稳定，中高端则暂时缺少相应产品，目前仅有RADEON HD 4850和GeForce 9800 GTX以1300元左右的价格占据着整个1000～1500元，甚至可以上延至2000元的市场。

由于AMD RV770麾下两款显卡RADEON HD 4850/4870定价优惠，受到追捧，因此原本价格高昂的NVIDIA GeForce GTX260/280价格也大幅跳水，其售价已经减半，而且有继续下降的可能，因此也是中高端用户可以考虑的选择。

尽管GTX260内置了PhysX物理引擎，在驱动完善和获得游戏支持的情况下，在速度和画质方面都将非常出色。AMD所支持的Havok物理引擎开放性更好，而且AMD独家支持的DX10.1最近得到了暴雪和EA等重量级厂商的支持。



已经降至不足2000元的GTX260显卡

外设及其他

应该说在外设方面，2004年及之前的攒机用户主要还是选择CRT显示器，而除非特别需要绚丽色彩且拥有高端CRT的用户和预算非常有限的用户，我们都建议换用更符合视觉习惯和新软件、游戏的宽屏液晶产品。而选用了COMBO光驱的用户，如果考虑到使用成本——目前DVD刻录盘的容量价格比远超过CD刻录盘——而且目前超过650MB的独立文件已经大量出现，也可以考虑采购一台DVD刻录机用来保存数据。当然涉及到机箱内部配件的升级，还可能会造成整体功耗的提升和电源输出接口的变化，此时需要考虑电源的升级。至于机箱方面，好在曾经被热议的BTX机箱至今没有普及，因此这方面的升级倒不是很必要。


海啸机箱

1.机箱

机箱除了外观要养眼之外，设计、板材和做工都要考察，优秀的设计和做工可以让机箱结构牢固，拥有更好的电磁和声音屏蔽效果、更好的散热能力，并且安装安全简便。

品牌型号	参考价格
酷冷至尊特警330机箱	330元
酷冷仲裁者 L33	299元
金河田飓风II 8197	235元
Tt Tsunami海啸	680元

比较优秀的机箱价格大都在250元以上，购买时可要求不要附带的低档电源，进行少许折价。由于机箱涉及到审美问题，而且价格水份很大，这甚至可能是经销商在整个攒机过程中利润最大的部分。在这里我们推荐一款相对较为高端的产品——全铝的Tt Tsunami海啸，尽管680元的价格机箱相比较为昂贵，但却是全铝机箱中相当便宜的一款。

2.电源

由于电源的标准和接口的不断变化，近期购机不建议为系统升级留下过多功率的余量，但要为系统的全功率使用和未来的一些配件增加而准备接口和足够的输出能力。建议中低端用户采用300W～350W电源，而高端用户增加的功率主要在显卡和高频处理器上，需要采用最新的ATX 12V以上版本的400W以上功率电源。

品牌型号	参考价格
Tt XP400（350W）	268元
全汉黑旋风450 FSP350-60GLA（350W）	305元
酷冷eXtreme PowerPlus 460W（420W）	399元

这三款电源都是大厂出品，而价格却是同档次产品中相当实惠的产品。特别是Tt XP400和酷冷 eXtreme PowerPlus 460W，在电流输出能力方面非常强大，例如后者的+12V输出均在18A以上，仅这两路输出总功率就可以达到312W，非常适合用于高端显卡和处理器系统中。全汉电源尽管标注数据并不是很强大，但其优秀的设计做工和良好的口碑，让我们对这款电源同样具有信心。

3.显示器

目前的19英寸显示器逐渐走向千元左右，正在继续压缩CRT和其他小尺寸LCD的生存空间，而却和20、22英寸显示器拉开了一定宽屏液晶价差，22英寸显示器几乎和20英寸价格趋于一致，因此20英寸应该是被抛弃的尺寸。更高一阶的24英寸显示器仍然比22英寸产品高1000元以上，面向普通消费者的26英寸显示器和24英寸显示器差价却很小，因此笔者认为24英寸显示器恐怕也将是被抛弃的型号。而在市场中还有一部分4：3规格的显示器存留着，这些产品非常适合一些特殊人群，例如电子竞技选手、需要这种分辨率的设计人员等。


明基E2200HD是一款可提供1080P高清分辨率的22英寸16：9显示器

品牌型号	参考价格
飞利浦190SW8	1290元
明基G2000W	1399元
飞利浦220SW8+	1730元
Acer X223W	1680元
三星T260	3499元

目前市场中再次开始出现16：9规格的LCD，它们在观看16：9的影片时可以采用最大化，而观看一些大片采用的更宽规格（大约为2.35：1）时则和16:10规格感觉差不多。但重要的是，因为它和液晶电视采用了同样的规格，因此在规划切割面板时更加方便，效率也较高，所以成本有所下降，需要的用户可以去卖场实地体验一下。

4.光驱

DVD刻录机无疑已是目前最起码的配置，COMBO和CD刻录盘都没有价格优势，也没有什么选择的必要。另外为了配合以后串行接口一统天下的趋势，需要升级或更换光驱的用户应该选择串行接口光驱，而对于高清视频爱好者来说，目前已经有低于千元的蓝光COMBO（支持蓝光读取和DVD刻录）产品，非常值得关注。

第一款跌破千元的蓝光COMBO是先锋的产品，而松下的类似产品最近也步其后尘，甚至价格更低一些，都采用了扩展性不错的SATA接口，值得推荐。



先锋蓝光Combo

DVD刻录机	价格	蓝光COMBO	价格
华硕DRW-2014L1T	255元	先锋BDC-S02	999元
LG GSA-H62N	219元	松下SW-4583	988元

5.键盘和鼠标

键盘和鼠标的升级有两种情况。一种当然是损坏，另一种则是对原有配置的性能感到不满，因为键鼠的淘汰比较缓慢，因此如果旧产品损坏，除非是感到它质量不好，否则笔者还是建议直接购买原有型号，因为很可能在使用中已经习惯了它们的键位、力度、速度等特性了。准备升级的用户，可以考虑我们下面推荐的中高端产品，绝对在舒适度和性能方面比常见的键鼠要更胜一筹。

品牌型号	参考价格
微软舒适曲线键盘2000	108元
微软人体工学键盘4000	299元
微软SideWinder 战镭鲨	550元
Razer巨蝮蛇3G激光鼠标	590元

微软的舒适曲线键盘2000和人体工学键盘4000都在人体工程学设计方面很出色，后者主键盘被分成两部分并呈一定夹角，使用时手腕不用偏转，不过对于游戏玩家并不适合。这些高端鼠标仅推荐给发烧级玩家，微软的轻快和Razer的掌握感，需要用户根据自身的需求去挑选，当然最好搭配较好的鼠标垫使用。罗技的G9虽然和这两款产品是同一代同档次的产品，但价格却一直没有大幅度下调，因此性价比已经不如后者。

应用心得

编者按： 闪盘的质量及安全问题日益受到重视，不过必须说，闪盘出故障很多情况下是由于使用不当造成的，本期推出一篇关于闪盘故障处理的文章，希望大家可以举一反三。

本期推荐文章

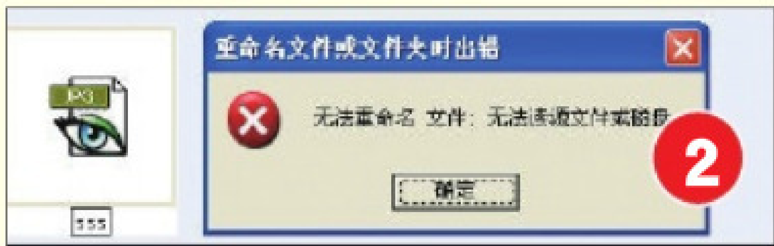
处理闪盘出错导致的文件名混乱

■上海 舒页嘉

闪盘目前已经成为日常生活中不可缺少的工具，但偶尔会出错，比较典型的错误就是闪盘上的文件名混乱。这个错误往往发生得很突然，你今天用得还好好的，说不定第二天就发现文件名出现一些奇怪的字符。笔者手头常用的闪盘（爱国者Miniking 2代）最近就发生了这样的问题。

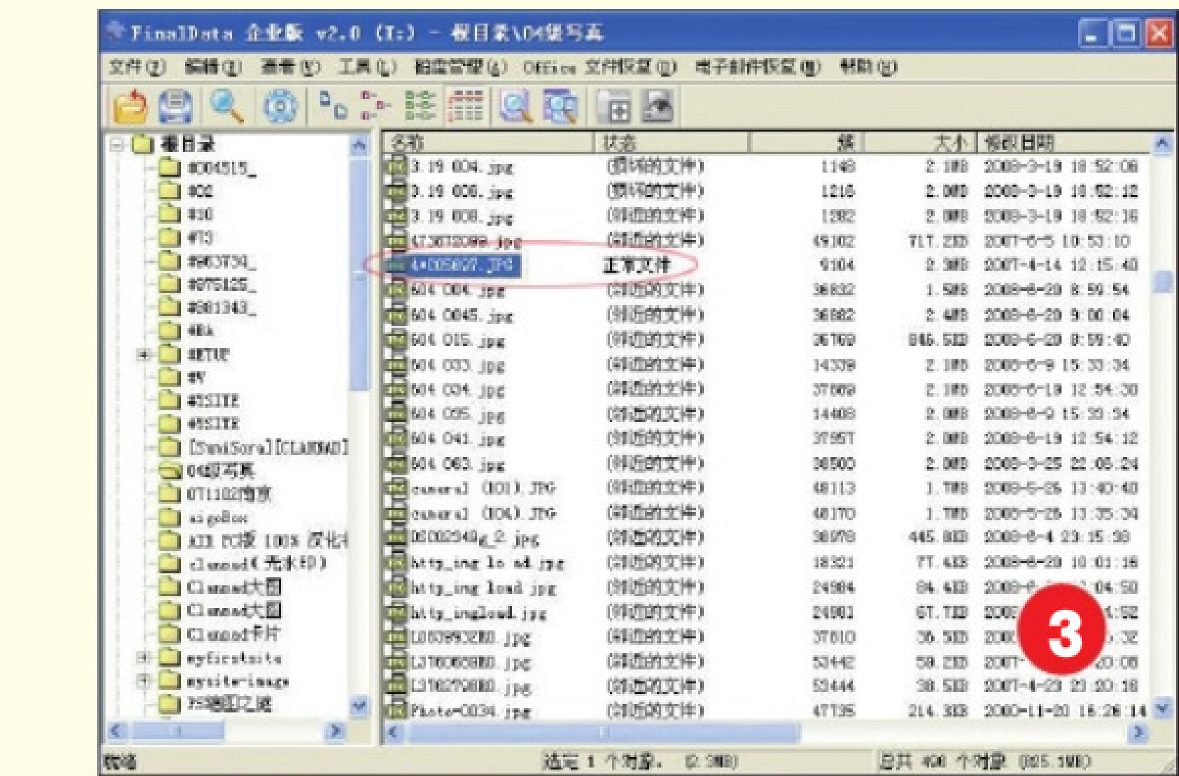
为了整理拷贝来的照片，打算先把所有照片复制到本地硬盘，不料复制中途报告出错，一个文件无法复制，查看一番却发现是一个奇怪的文件名。于是打开闪盘的照片目录查看那个文件（**如图1**），原本拍摄的数码照片居然被改了文件名，而且既无法打开也没法预览。试图重命名文件时，系统会提示无法重命名（**如图2**）。





由于曾经也遇到类似的闪盘错误，所以首先想到的就是闪盘查错，鼠标右键闪盘图标，选择“属性”，在打开的“属性”面板，选择“工具”标签，在“查错”一栏中点“开始检查……”，分别勾选“自动修复文件系统错误”和“扫描并试图恢复坏扇区”，点“开始”。此时，磁盘扫描程序开始扫描闪盘中的错误，一会儿，扫描结束。按照通常情况，如果磁盘是错误导致的问题，会出现FOUND.001，FOUND.002……这类文件夹，同时原本出错的文件将自动消失。但这次闪盘扫描后没有出现任何表示出错的文件夹。

为了排除是否中了病毒，用杀毒软件把闪盘彻底查杀一遍，没有找到任何病毒。



这下可没辙了，想删除这个文件都不行，难道只能格式化闪盘？突然一个想法闪现：既然磁盘扫描没有查出错误，就说明闪盘本身没有问题，那其中的数据应该还是完好的。于是打开数据恢复软件FinalData（企业版 2.0），点“打开”，选中闪盘盘符，确定。FinalData快速扫描磁盘，然后弹出是否扫描簇，因为判断文件并没有丢失，所以这里选“取消”。在左侧的目录中找到文件所在目录，在右侧找到文件，查看状态显示为“正常文件”，鼠标右键点击文件选“文件预览”可以看到文件的内容。这也就验证了刚才的猜想，文件并没有损坏，那恢复文件就是可能的（**如图3**）。

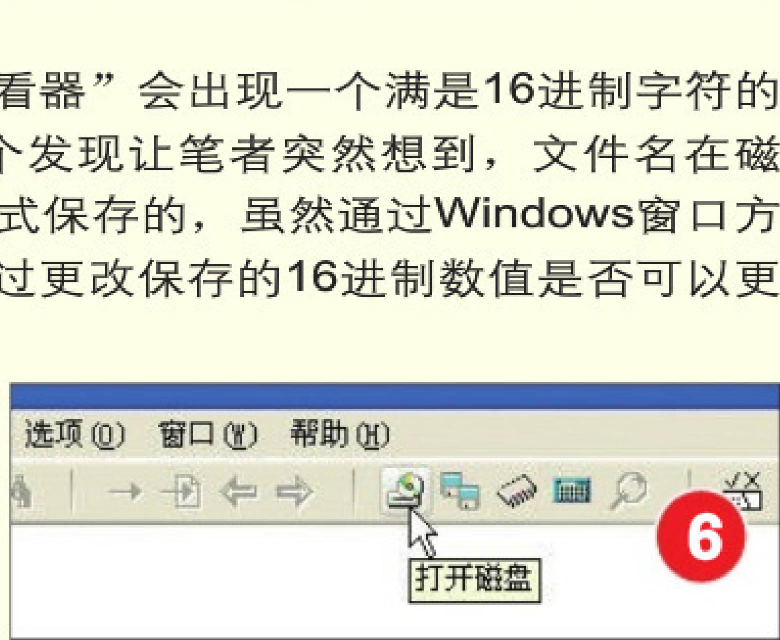
不过，问题是即使FinalData可以看到文件，也无法恢复文件，因为FinalData是按照原文件名来保存文件的。而对于Windows系统来说，带有特殊字符的文件是不能创建的（**如图4**）。而要试图在FinalData中更改文件名，会发现虽然看上去可以修改，但实际改完再次进入目录会发现文件名依旧是老样子。

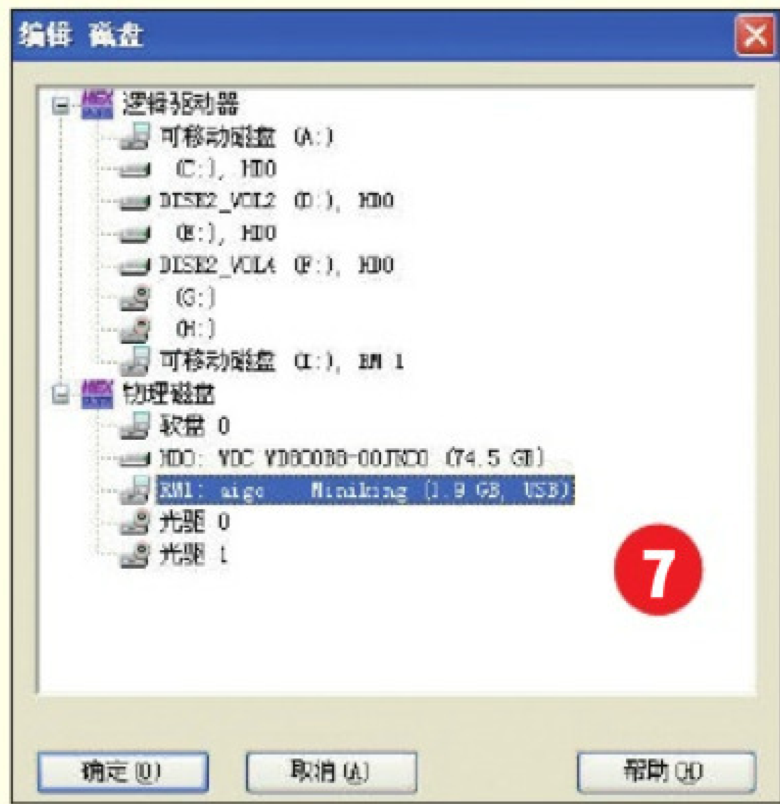


难道就只能看着完好的文件没法恢复不成？不死心的同时，在FinalData中再次鼠标右键点击文件看看有什么选项，发现除了“恢复”“文件预览”“重命名”，中间还有个“文件查看器”，点击“文件查看器”会出现一个满是16进制字符的窗口（**如图5**）。这个发现让笔者突然想到，文件名在磁盘上就是以16进制方式保存的，虽然通过Windows窗口方式不能重命名，那通过更改保存的16进制数值是否可以更改文件名呢？



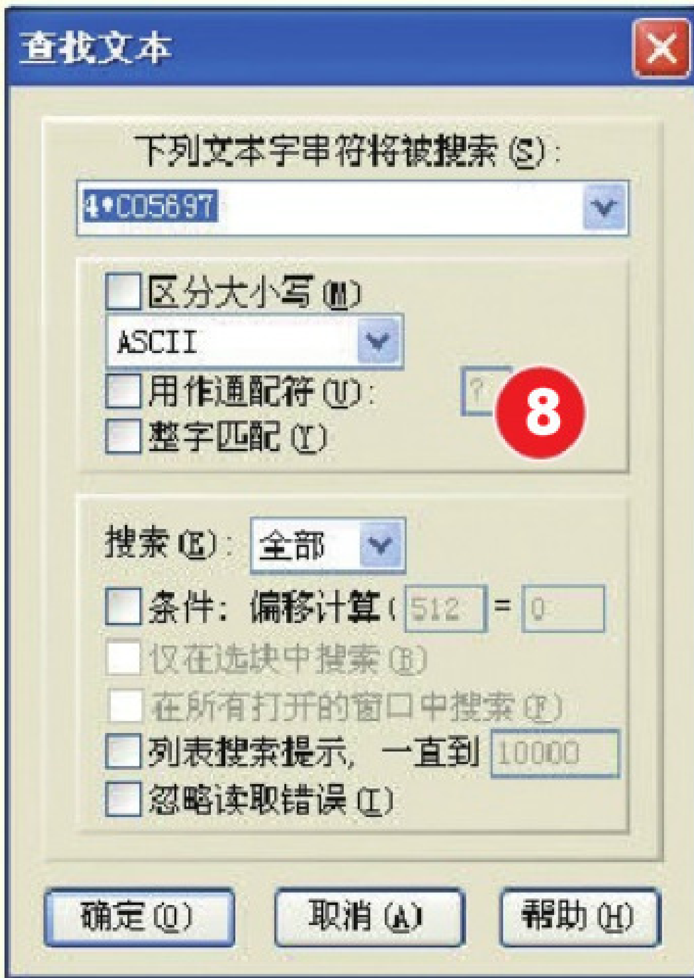
顺着这个想法，下载了16进制文件编辑工具WinHex（http://





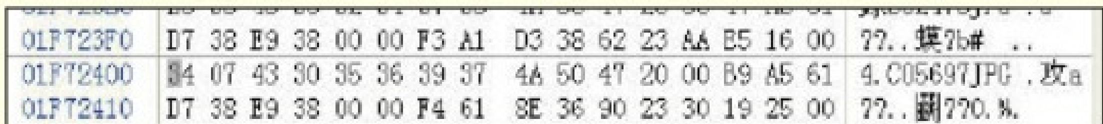
www.crsky.com/soft/1151.html），打开软件，点击上方的“打开磁盘”（**如上页图6**）选中要打开的磁盘，确定（**如图7**）。

此时会出现编辑界面，点击菜单栏中的“搜索”，选择“查找文本”，将要查找的文件名输入查找窗口，点确定后开始搜索（**如图8**）。很快，WinHex就找到了文件名所在的磁盘位置（**如图9**），注意上方的01F72400行中的第二个数字07，它就是要修改的数字，通过对照ASCII码表可以知道，这个数字实际是一个控制字符。那修改就要把这个字符变成一个Windows允许的字符，点击07的第一个数字0，鼠标右键点“选块开始”，然后点第二个数字7，鼠标右键点“选块结束”，之后鼠标右键整个数字，选“编辑”，在弹出的右键菜单中选择“修改数据”，在“添加”这栏的右侧先勾选“16进制”，这样填入的数字将以16进制数来相加原来的值，这样方便查看。在“添加”栏中输入一个数字，这个数字将和原来的值相加得到一个新的数字，需要注意的是，相加后的新值所代表的字符必须是Windows认可的可以在文件名中出现的字符。这里输入值“30”，确定后原数字变成了“37”，“37”所对应的ASCII字符是“7”，所以可以使用。



修改完后，选择“文件”“保存扇区”，此时WinHex会弹出一个警告窗口，点确定后文件名被修改。此时关闭软件，将闪盘退出，重新插入后再次打开目录会发现文件已经完全恢复。

总结：在实际工作中，一旦出现因闪盘出错导致的文件名混乱是非常棘手的。因为对这类文件不能进行任何操作，很多人遇到这样的情况就选择把可用的文件复制出来，然后格式化闪盘。然而这个方法不仅会丢失原来的文件，而且有时碰到奇怪的文件出现在某个文件夹里，还要手工进入目录复制文件，十分繁琐。通过这个方法可以修复文件名，不仅避免了文件的丢失，而且也不必大费周章去转移文件，可谓一举两得。



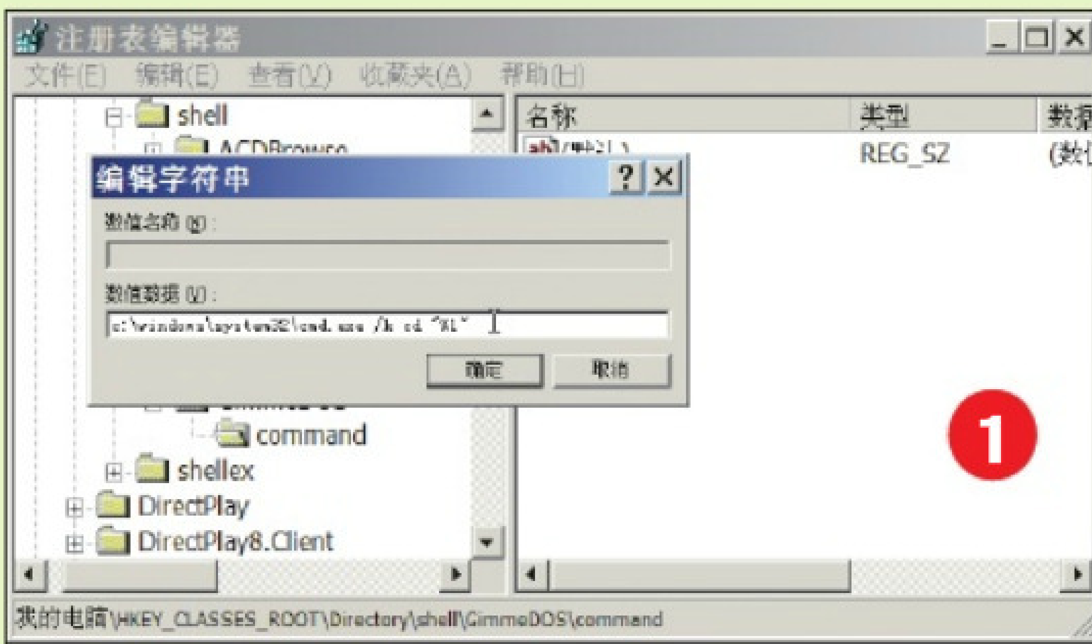
为你的XCOPY进补——XXCOPY精彩实例六则

■北京 江北书生

硬盘越来越大，文件越来越多，光靠人工来处理显然已经不够。DOS下的XCOPY命令大家都十分熟悉，但功能比较弱。但现在有了免费的XXCOPY（下载地址为http://www.xxcopy.com/download/xxcopy.zip），它可以帮助我们更好地进行文件拷贝、备份、处理操作。

下载后，把xxcopy.zip压缩包解压到一文件夹下，再双击Install.bat文件即可安装，一般情况下，安装程序询问时，均可按下Y键，它会把XXCOPY安装到系统文件夹下，以方便我们调用。

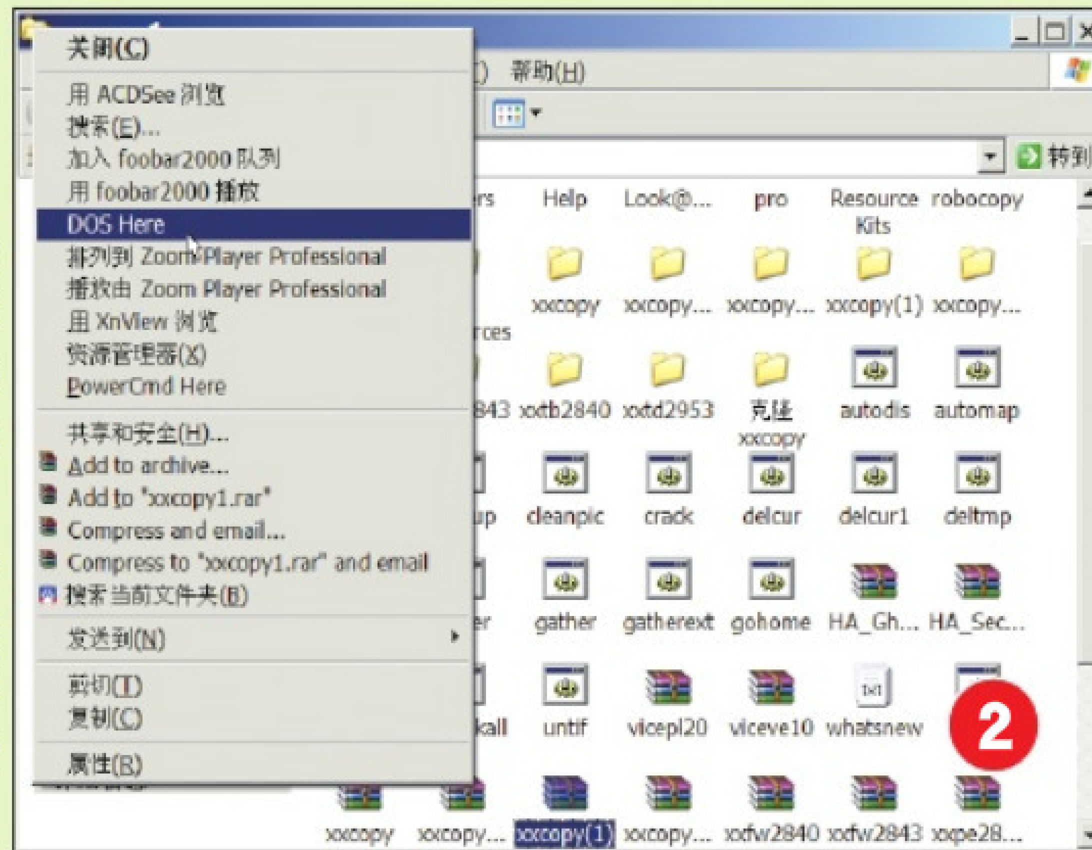
注意：XXCOPY必须在Windows的DOS方式下运行，它调用的是标准Win32文件输入、输出函数，完全支持长文件名文件。同时，XXCOPY在NTFS分区间拷贝文件时，还会自动带上相应文件权限。

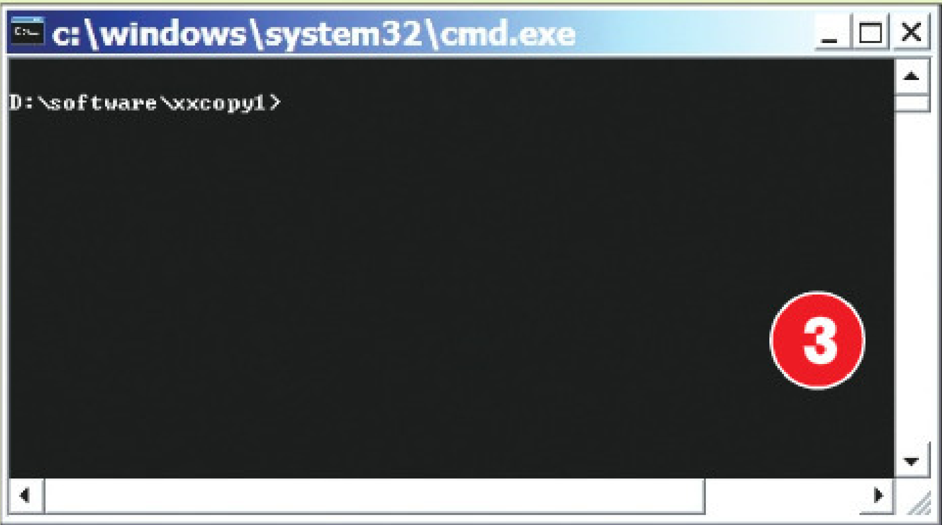


实例一：随时调用DOS窗口

为了方便XXCOPY的使用，我们可以打开“注册表编辑器”，定位到[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shell]，在其下新建GimmeDOS项，选中它，双击右侧窗格中“默认”，输入DOS Here。然后再在左侧窗格中选中GimmeDOS项，右击，选择“新建”→“项”，将新项命名为Command。选中Command项，双击右侧窗格中“默认”，在其中输入

c:\windows\system32\cmd.exe /k cd "%1"（**如图1**）。如果你的Windows不安装在c:\windows，则要修改相应路径。关闭注册表编辑器，在任意文件夹图标上右击鼠标，并在菜单中选择“DOS Here”（**如图2**）即可直接打开命令行提示符（**如下页图3**），然后操作XXCOPY，完成后，输入EXIT退出。





小提示：可以将[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shell\GimmeDOS\command]导出为Doshere.reg，这样在别的机器上直接双击它就可导入上面的设置，非常方便。

实例二：克隆你的硬盘

现在硬盘很便宜，做好上面数据的备份工作则显得非常重要。如果你新买一块硬盘，那可以用XXCOPY来克隆它。由于现在多数是SATA硬盘，因此不存在主从设置问题（如果仍使用IDE硬盘，则需要将新硬盘设置为Slave模式）。只要保证机器正确识别，并通过磁盘管理功能正确分区，假设其是E盘，我们要复制的数据在D盘上，则可以用下面的方法来克隆硬盘内容：

按下Win+R键，输入CMD，打开“DOS提示符”，再输入XXCOPY d:\ e:\ /CLONE，即可把D盘克隆到E盘上。

小提示：这个实例可用来备份系统。很多人都可能会有换下来的小硬盘。把小硬盘接到计算机上，依照上面的操作，我们可以把当前C分区克隆到小硬盘的主分区（即引导分区）中。以后Windows崩溃，还可以用小硬盘启动，再通过XXCOPY D:\ C:\ /CLONE命令把小硬盘中的内容克隆并恢复操作系统。

实例三：备份你的文件（夹）

如我们要备份E:\Work下的所有文件到F:\Work，则可以使用如下命令：xxcopy "E:\Work" "F:\Work" /s /k /h/bi /y即可。

之后，XXCOPY将会自动对E:\Work和F:\Work下所有文件进行比较，并会自动把F:\Work下不存在的文件（夹）拷贝到其下，同时会用E:\Work中的新文件来代替F:\Work下相应文件。

各参数表示如下：

/s 表示连同子文件夹处理

/k 源文件仍保留其原有属性

/h 连同系统、隐藏文件一起拷贝

/bi 只备份更新过的（根据时间和长度判断）或者目标文件夹中原本不存在的文件

/y 覆盖文件时自动回答“是”

实例四：只备份／处理相应文件

如果我们只想备份/处理扩展名为DOC的文件，则可以输入命令：

xxcopy "E:\Work" "F:\Work" /s /k /h /bi /y /in*.doc，则XXCOPY只会处理E:\Work下的DOC文件。

如果我们想备份/处理扩展名为TXT和BMP的文件，可以输入如下命令：

xxcopy "E:\Work" "F:\Work" /s /k /h /bi /y /in*.txt /in*.bmp，多种类型文件分别用/in参数隔开，同时请保证/in参数放在命令的最后。

实例五：定时备份文件

如我们想定时备份D:\DATA和E:\Work下的所有文件到F:\BAK下相应文件夹，则可以写一个Autobak.bat文件，在其中输入如下命令：

xxcopy D:\DATA F:\BAK\DATA /s /k /h /bi /yy

xxcopy E:\Work F:\BAK\Work /s /k /h /bi /yy

之后，只要选择“开始”→“设置”→“控制面板”，双击“任务计划”图标。把Autobak.bat文件拖放到“任务计划”窗口。然后双击它，单击“日程安排”标签，单击“任务计划”下拉列表框，从中选择“每天”，而“开始时间”设置为相应的时间，如12：00。这样，到了相应时间，机器就会自动备份相应数据。

实例六：寻找特定大小的文件

一般来讲系统使用一段时间后，磁盘的可用空间都会莫名其妙减少，到底是哪些大文件被存放在硬盘上？我们可以编写一个批处理，如Move300.bat，内容如下

xxcopy D:*.* E:\big300 /s /h /yy /sz:300MB-

执行以上命令后将会将D盘上所有大于300MB的文件移到E:\big300文件夹下，完成后进入E:\big300文件夹，如果发现没有太大作用，可以将它们删除掉。

xxcopy d:*.* /s /h /yy /sz:300MB- /rs 则可以将D盘上所有大于300MB的文件直接删除掉，其余以此类推。在里要说明的是，SZ还有更多参数，它可以更好地控制大文件：

参数	功能
/SZ:<n>-<m>：	处理处于n字节和m字节之间的大文件；
/SZ:<n>-：	处理等于或大于n字节的大文件；
/SZ:-<m>：	处理等于或小于m字节的大文件；
/SZ:<n>：	处理正好等于n字节的大文件。P

Vista侧边栏中放进自己喜爱的小工具

■安徽 窗前小雨

用过Windows Vista的朋友都知道， Vista有一个很漂亮的特性就是侧边栏和它的小工具，在Vista桌面右边有一排“信息广告牌”，你点击右侧边栏的顶部“+”，就会出现一个新的窗口，里面是很多小工具，例如CPU仪表盘、便签、股票、幻灯片放映、货币换算、联系簿、天气、日期等（**如图1**），如果你要使用某个工具，只要点击一下，它就会出现在侧边栏中。



一、Google Gadgets小工具

Google也有类似的功能，当你打开浏览器登录http://desktop.google.com/plugins，或者另装了Google桌面软件也能看到这些小工具。Google桌面是当前最强大的文件搜索工具之一，通过Google桌面，你可以如同使用Google搜索引擎那样轻松搜索本地各种信息。如今我们无从考证是微软抄袭了Google的创意还是相反，总之Google也有Vista“信息广告牌”那样的工具（称为Google Gadgets），它里面集成了许多玩具般很实用的小工具，例如天气观察器、RSS阅读器、证券行情、计划列表创建工具、小游戏……在Google桌面的侧边，你可以找到这些小工具，看上去就像Vista中的侧边栏。

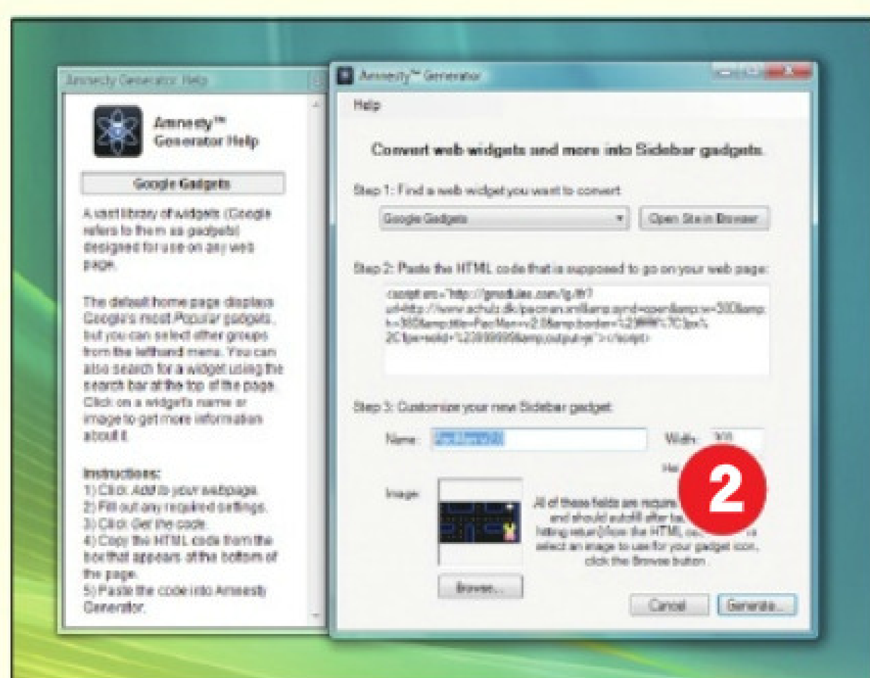
二、如何将Google Gadgets放进Vista侧边栏中?

可惜的是，Google Gadgets和Vista的小工具不能放在一起使用！如果你想把Google Gadgets放进Vista侧边栏，在Vista中使用Google专有的小玩意，办法也是有的，就是利用Amnesty Generator！该软件目前最新版本是1.0，它支持Windows Vista和苹果OS X操作系统，你只要把网页工具的HTML代码直接copy到Amnesty Generator中，再点击一下按钮，即可生成一个Vista侧边栏小工具，操作步骤如下：

首先到http://www.amnestywidgets.com/GeneratorWin.html下载Amnesty Generator for Vista 1.0，然后在Vista系统中点击下载文件aginstall.exe，一路按Next进行安装；

安装完毕，运行Amnesty Generator打开软件主画面，在“Step 1”下拉选单里选择“Google Gadgets”，再按下“Open Site in Browser”，随之浏览器会连到Google提供的Gadgets首页，能看到很多小工具，建议你利用左边的分类，或者直接在上方空格中输入名称来搜寻你喜欢的Google小工具，找到后单击它下方的“新增至您的网页”，开启该小工具的详细设定网页。然后在页面中调整一下该Gadget的尺寸和标题等外观样式，调整完毕将网页往下拉，这时候网页名称就换成了“将小工具新增至您的网页”。

编辑完毕按下“取得程序代码”，下方会出现该Google Gadget的网页代码，接下来复制这段网页代码，全部选中该代码后复制，再回到Amnesty Generator主画面，把程序代码贴进Step 2的空格中（**如图2**）。



然后把光标移到Step 3的“Name”栏目中并点一下鼠标左键，此时小工具的名称与长宽尺寸就会自动显示出来，如果你想更改，就在Width和Height中进行更改；接下来单击最底部的“Browse”按钮，为这个小工具指定一张预览图片，若不指定以后就会以系统预设图片替代了。注意不要选择过大的图片，建议直接从Google Gadgets网页把图片存下来，但图片必须是PNG格式、尺寸最好不要过大。选择完毕，按下“Generate”按钮就会进行转换了。

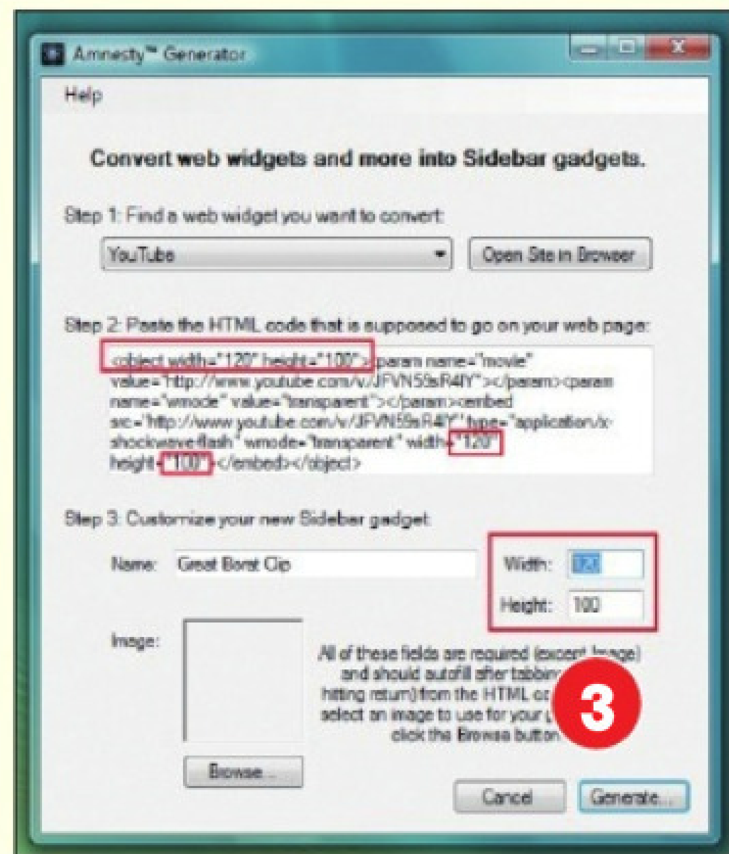
转换完毕并不会显示什么信息，以后只要你将光标移动到Vista桌面的右上角，按下信息广告牌上方的“+”，就会出现目前可用的小工具，刚才转换的Gadget也出现在其中，点选之就能加入信息广告牌了！

三、将你收藏的YouTube视频也放进Vista侧边栏

Amnesty Generator不仅能把Google Gadgets放进Vista侧边栏，还可以把你喜爱的Youtube视频也放进Vista侧边栏中，以后你看视频（例如热点新闻视频）就很方便了，操作方法如下：

首先登录http://www.Youtube.com/，在上方搜索，找到自己喜爱的视频文件。然后打开该视频，在右边窗口中有个Embed栏，将该栏中的代码全部选中，然后按Ctrl+C复制下来；

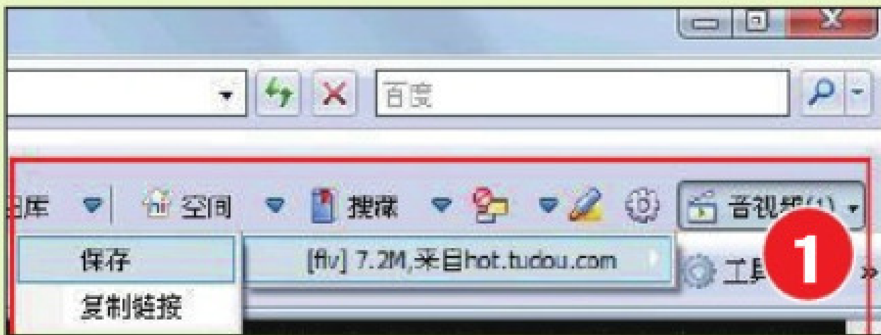
接下来打开Amnesty Generator，在主画面“Step 1”下拉选单中选择“YouTube”，按Ctrl+V把代码粘贴进Step 2的空格中，在代码中找到“width="##"”和“height="##"”（**如图3**），修改其中的数字以调整视频播放时的宽度、高度，然后将光标移到Step 3的“Name”栏目中并点一下鼠标左键，在右边的width、height中，更改视频文件的宽度和高度。



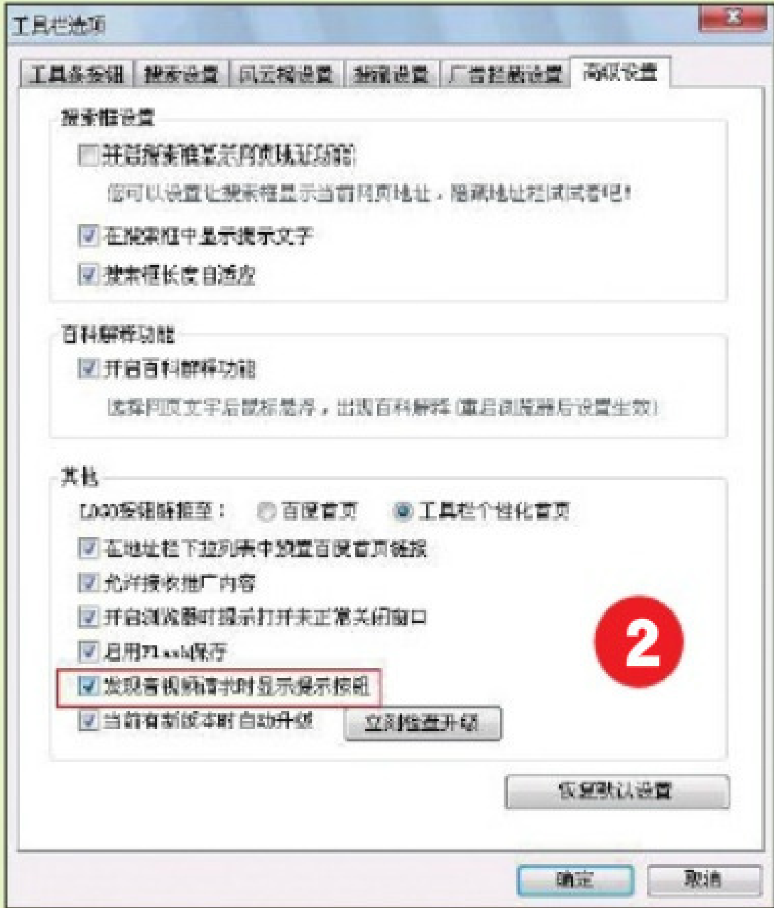
如果你希望为该视频设置一张预览图，就点击下面的“Browse”按钮，否则就使用系统默认的预览图。最后在Amnesty Generator中点击“Generate”按钮，该视频的控制面板就会出现了，找到这个视频，将它拖到Vista侧边栏中。以后只要你在Vista桌面上，按下信息广告牌上方的“+”就能看到自己喜爱的视频，然后点击底部的Play按钮即可随心所欲地播放啦！

下载流媒体，我用百度工具栏

■湖北 尹飞 张琪



我们在网上遇到自己喜欢的流媒体总是想保存下来慢慢欣赏，可是像FLV之类的流媒体是不能简单地使用“右击→另存为”方式保存下来的，必须采用第三方工具。最近百度（Baidu）工具栏也给我们提供了流媒体保存功能，让我们在应用中多出一种选择。



我们只需要到http://sobar.baidu.com/sobar/install/setup.exe下载百度工具栏安装，打开IE，默认状态下该功能就是打开的。只要我们打开任意一个包含有流媒体的页面，工具栏会自动提示音视频的格式、大小和来源（**如图1方框中**），并有“保存”和“复制链接”两种选择，点击“保存”就可以保存流媒体到本机，点击“复制链接”则可复制对应流媒体的链接到剪贴板。

该功能虽然不错，但也有些用户不需要该功能，此时我们只需要在“工具栏选项→高级设置”中将“发现音视频请求时显示提示按钮”（**如图2方框中**）前的钩去掉即可。

老版本的百度工具栏不支持此功能，我们只需要把它升级到最新版就可以了。

病毒名称：线上游戏窃取者变种ODT (Trojan.PSW.Win32.GameOL.odt)



病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是一个偷游戏密码的病毒。病毒执行后会释放rijxbkin.dll和stjxskin.exe文件，设置自身属性为系统、隐藏，改写注册表项实现自启动。病毒会把动态库注入到“explorer.exe”进程中并查找进程中是否存在游戏进程，当找到游戏进程时，把自己注到游戏进程中，获取用户输入的账号密码并发送到指定的网址。执行完毕之后，该病毒还会删除自身，逃避杀毒软件的查杀。

手工删除：

第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“explorer.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。然后找到名为“stjxskin.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。有的情况病毒文件运行后会将释放的文件挂入系统关键进程中，然后退出，这样直接在任务管理器中是无法看到病毒进程的。

第二步、删除染毒文件

由于病毒将病毒文件挂入explorer.exe（系统关键进程）中，所以无法直接删除，这里使用wsyscheck工具，进入到系统目录c:\widnows\system32中，在病毒文件rijxbkin.dll和stjxskin.exe上面点击鼠标右键，选择“发送到重启删除列表中”。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.打开卡卡上网安全助手。

2.在“高级功能”→“系统启动项管理功能”中，左边选择“IE浏览器插件”选项，此时在右边会看见一些IE插件，这里包括正常的，同时也包括病毒创建的。我们在右边空白处点右键，选择“隐藏微软已签名的项”，之后会过滤掉很多系统正常的IE插件内容。

3.在剩余的项目中查找同时符合以下条件的项目：公司名称为空、描述为空、路径指向的文件为系统文件夹下名称为8位随机字母的DLL文件，将该项删除。

4.在HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks\，将病毒创建的键值c:\windows\system32\rijxbkin.dll删除。

5.重新启动计算机。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星帐号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者　梅格问：我的电脑安装了正版卡巴斯基防毒软件，但在启动卡巴斯基后，Foxmail中的邮件就无法正常发出，只有关闭卡巴斯基才恢复正常。请问该如何解决此问题？另外如何解决卡巴斯基和其他防火墙的兼容性问题？

答：导致不能正常发送邮件的原因是因为在卡巴斯基中启用了“邮件反病毒”功能，将其设置更改一下就可以解决该问题。打开“设置”窗口，在左侧窗口中选中“流量监控”项，然后在右侧窗口中单击“端口设置”按钮，在打开的窗口中将“常规SMTP”复选框前的对勾去掉，就可以正常发送邮件了。

为了让卡巴斯基更好地兼容其他防火墙，可以单击左侧任务列表中的“威胁和排除”项，单击“信任区域”按钮，选中“排除掩码”选项卡后，再单击“添加”按钮，打开“排除掩码”窗口，单击“规则描述”列表中的“指定”链接，在打开的对话框中单击“浏览”按钮，选中其他防火墙程序所在位置，并选中“包括子文件夹”复选框，“确定”后返回，再单击“选中的”链接，使其变成“任何”，最后确定即可。

读者　蒋楠问：我是名网络方面的新手，我在对网卡的TCP/IP属性进行设置时，发现有“子网掩码”一项，默认都是255.255.255.0，请问子网掩码的主要用途是什么？为何不能随意设置工作站的子网掩码？

答：子网掩码的设置，用以表明机器所在的局域网与整个互联网的关系，这样网络才能正常工作。子网掩码看起来是一组用“.”分为4段的十进制数，其实子网掩码是按照二进制的机理工作的，每一段十进制数相当于8位的二进制数，这些二进制数只有“1”和“0”两种数字，“1”对应的是网络ID，“0”对应的是主机ID。由于子网掩码关系到数据包的寻径路线和传递路线，如果随意设置，则会影响数据包寻径，造成数据传输的不正确。

如果将子网掩码设置过大，也就是说子网范围扩大。那么根据子网寻径规则，发往和本地机不在同一子网内的目的机数据，很可能会因为错误的相与结果而认为是在同一子网内，那么数据包将在本子网内循环，直到超时并抛弃。数据不能正确到达目的机，导致网络传输错误；如果将子网掩码设置得过小，那么就会将本来属于同一子网内的机器之间通信当做是跨子网传输，数据都交给缺省网关处理，这样势必增加缺省网关的负担，造成网络效率下降。因此子网掩码应该根据网络管理部门的规定进行设置。

读者　孙建军问：我发现有些游戏程序提示要OpenGL支持，请问OpenGL是什么意思？如何知道显卡是否支持OpenGL？另外我在首次执行3DSMax时，选择了OpenGL后死机，请问如何解决这个问题？

答：所谓“OpenGL”是一种专业的API（编程接口），是开放式的三维图形库，由Silicon Graphics公司开发。通过它可轻松开发出具有实时交互能力的专业级三维图形软件，因此过去常常广泛采用在高端CAD软件中。现在不少软件开发商都使用OpenGL，而不是D3D来作为软件开发的API。要应用“OpenGL”，需要显卡本身和驱动程序支持。

要知道显卡是否支持OpenGL，你可以使用Bad Bone OpenGL Hardware Test这款软件。Bad Bone是一款3D OpenGL引擎测试软件，文件下载后无需安装即可执行，测试完毕后会自动生成Log.txt文件，打开查看即可。

3DSMax是一款常用的三维建模及动画设计软件，支持OpenGL、D3D和软件模拟等几种方式，如果你的显卡或驱动程序不支持OpenGL，而你又在第一次启动时选择了OpenGL方式，就会导致启动后死机。解决方法很简单，我们只需删除软件安装目录下的“3dsmax.ini”文件，重新运行时程序会再次提示你选择工作方式，这时我们选择正确的工作方式即可。

读者　韩万林问：现在数码单反相机价格下跌了很多，我也打算购买一套。有两个问题想请教一下，一是数码单反相机的“单反”究竟指的是什么？二是与普通DC相比，数码单反相机主要有什么优势?

答：所谓单反，就是“单镜头反光”的简称。“单镜头”是指采用这种技术的照相机只使用一个镜头，这个镜头既负责摄影也用它来取景，和“旁轴取景”相比，单反相机解决了使用不同镜头时的取景视差问题。而“反光”指的是用单反相机取景时，来自被摄物的光线经镜头聚焦，被斜置的反光镜反射到聚焦屏上成像，再经过特殊的“五棱镜”或“五面镜”反射，摄影者通过取景目镜就能观察景物实际成像。而在摄影时，反光镜会立刻弹起来，镜头光圈自动收缩到预定的数值，快门开启使感光器件感光，完成拍摄。

和普通消费级数码相机相比，数码单反相机有两个突出优势，一是可以根据不同的拍摄需要更换不同的镜头，从超广角到超长焦的不同焦段，还有微距、移轴等特殊镜头，应有尽有，从而大大拓展了相机的表现能力和适用领域。二是数码单反相机的感光器件尺寸要比普通DC大很多，从而带来更大的动态范围（信噪比）、清晰度和浅景深效果。数码单反相机的出现，大大缩小了数码相机和传统胶片相机之间的距离。

读者　詹远航问：在安装“360安全卫士”后，我关闭了XP系统的自动更新功能，但每次开机的时候都会看到任务栏上有一个安全警告气球，提示我自动更新已经关闭。请问怎么才能关掉这个烦人的提示？另外如何修改任务栏上非活动窗口需要响应时的闪烁次数？

答：很多朋友电脑操作系统任务栏右下角都常见有安全中心的警告提示，一会说你防火墙没有开启，一会说你病毒查杀软件没有安装，还有就是你遇到的自动更新关闭。其实很多时候我们已经采用了其他安全措施，这些警告提示并没有实际意义，反而影响了我们正常使用电脑。其实要解除这些提示最简单的方法就是打开控制面板，进入“安全中心”，再点开左面资源栏的更改安全中心的通知方式，把所有勾取消，这样安全警告气球就不会再出现了。

Windows是多任务操作系统，我们可以同时启动多个应用程序，但只有一个是活动窗口，当某个非活动窗口中的应用程序需要用户进行响应时，比如需要用户点击关闭对话框，就会通过任务栏上对应图标以闪烁的方式对用户进行提醒，一般闪烁3次。对于闪烁的次数，可以通过注册表将其修改：打开注册表编辑器，依次展开HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Colors分支，然后在右侧的窗口中新建一个类型为“字符串值”的“ForegroundFlashCount”子键，双击后将其值设为你满意的闪烁次数，修改完毕重新启动计算机即可。





头牌新闻

全民防御绝杀木马 瑞星卡卡6.0携"云安全"计划全新登场

■本刊记者 冰河

2008年7月16日，瑞星公司正式发布"瑞星卡卡上网安全助手6.0版"，同时推出了基于互联网的全新安全模式——"云安全"（Cloud Security）计划。作为奥运火炬手的瑞星副总裁毛一丁先生，携带火炬来到发布会现场，并介绍了"云安全"（Cloud Security）计划的大致情况及瑞星公司近期内的发展策略。瑞星安全工程师尹松详细解释了"云安全"计划的细节，表示"瑞星卡卡6.0"完全基于互联网设计，是瑞星"云安全"（Cloud Security）计划的重要组成部分，该产品独有"自动在线诊断、木马行为判断与拦截、木马下载拦截"等三大独创的反木马功能，是一款集防、查、杀于一体的全新反木马利器，并且所有用户都可以登录瑞星网站，免费下载使用该产品（tool.ikaka.com）。尹松总结道，整个互联网，变成了一个超级大的"杀毒软件"，这就是瑞星"云安全"（Cloud Security）计划的宏伟目标。



瑞星副总裁毛一丁特意带来了他的奥运火炬



软件圈

趋势科技发布云安全技术架构

7月22日，趋势科技在主题为"Web安全云时代"的发布会上，展示了公司基于"云安全"技术架构（Cloud-Client）构建的下一代内容安全防护解决方案，用于解决当前面临的快速增长和极具动态性的网络威胁。根据AV-Test.org的最新统计，全球恶意程序已超过1100万个，传统的代码比对技术正面临着越来越大的困境。SecureCloud"云安全"技术作为下一代内容安全架构，旨在通过动态对被访问信息的安全等级进行评估，在恶意信息侵入网络之前，在源端直接就将其阻止，从而达到零接触、零感染的防护价值。趋势科技"云安全"的核心在于超越了拦截Web威胁的传统方法，转而借助威胁信息汇总的全球网络，该网络采用了趋势科技的"云安全"技术，在Web威胁到达网络或计算机之前即可对其予以拦截。



趋势科技产品技术顾问徐学龙在会上讲解"云安全"的特点

迈克菲推出"数字保险箱"

2008年7月16日，迈克菲公司宣布，迈克菲防窃取文件防护产品（McAfee Anti-Theft File Protection）正式上市，这是一种为PC中的重要文件提供隐私与防盗保护的新型安全软件。借助于McAfee Anti-Theft File Protection软件，PC用户可以将银行票据、纳税申报单、商业文件乃至照片等重要文件锁在一个"数字保险箱"中，从而有效对抗身份信息窃贼、PC窃贼、黑客及其他不法入侵者。"数字保险箱"现已在us.mcafee.com上出售，售价为29.99美元（约合人民币205元）。

暴风影音发布2008版

2008年7月16日，近来一直高调宣称即将转型的暴风网际公司正式发布了新版本播放器"暴风影音2008"，并宣布该产品已经全面升级成为视频播放平台。土豆网总裁王薇、搜狐网副总裁王小川和PPS总裁徐伟峰等出席了该发布会。据暴风网际CEO冯鑫介绍，新的暴风影音播放器包含了本地播放、在线直播、在线点播、视频分享和视频搜索等视频播放服务。他表示，在转型后，2008年底暴风影音将实现月收入达到1000万，并在2009年上半年月收入达到1亿。冯鑫还表示，在线播放的内容将来自包括搜狐网、土豆网、PPS、联合网视、激动网、中录国际等产业链上下游企业的合作伙伴，他们将提供超过2000万部包括电影、电视剧在内等的视频内容。冯鑫透露，在合作进行后3个月内，暴风影音将会为内容提供方每天带来3000万的流量，6个月内这个数字将增加至1亿，此外合作方还将对视频广告的收益进行分成。演艺明星李冰冰、韩国艺人简美妍等也到场表示了祝福。



网络帮

央视网携手微软公司打造新一代数字奥运媒体平台

2008年7月23日，央视国际网络有限公司与微软（中国）有限公司共同宣布双方建立战略合作伙伴关系，携手构建新一代数字媒体平台，应用微软多项软件、互联网服务平台和技术、互联网广告管理系统，打造创新体验的央视国际奥运网站，在奥运期间为广大互联网用户提供创新、丰富的奥运数字媒体体验。中国国际电视总公司总裁李建先生，央视国际网络有限公司总经理汪文斌先生，微软公司全球资深副总裁、微软（中国）有限公司董事长张亚勤博士以及微软MSN副总裁刘振宇先生出席了本次发布会。为了帮助央视国际在奥运网站上提供更加创新、安全、丰富的用户体验和内容服务，微软将为央视国际提供包括Windows Live ID（用户身份认证管理）、Windows Live Messenger（即时通信）、Live地图（地图搜索）在内的多项软件和服务，使央视国际的广大用户能够在北京2008奥运会期间更轻松地获取和分享包括视频内容在内的多种赛事信息和在线服务。同时，央视国际还将采用微软跨平台广告管理系统AdManager来更有效、精准地管理其在线广告资源。



硬件店

华硕发布光驱智能创新及节能技术

7月22日，在主题为“光驱新主张：因智能而环保”的“2008华硕光存储创新技术发布会”上，华硕公布了3项光驱智能创新技术：“E-Green Engine智能休眠技术”“AFFM Ⅱ第二代空气流场导正技术”及“Optimal Tuning Strategy刻录优化大师”。采用这些新技术的光驱可在闲置状态下节省77%的用电量，降低工作噪声并大大提升刻录成功率，它们包括光雕王系列的DRW-20B1LT、全能王系列的DRW-20B1ST和DRW-20B1S及静音王系列的DVD-E818A3T和DVD-E818A3，第三季度上市的这些新产品光驱包装也将印有新节能技术“E-Green Engine”的绿色标识。



华硕三款英特尔迅驰2平台机型上市

7月25日，华硕电脑在北京发布了M50V、F8V、F6V三款英特尔迅驰2平台新品，包括轻薄系列的F6（13.3英寸）、商娱全能的F8系列（14.1英寸）和M50Vc和影音娱乐机型M50Vm/M50Vc（15.4英寸）。让不同领域的用户在第一时间领略迅驰2平台引爆的四核激情，并引入了可在8秒内开机上线的Express Gate模式（基于独立Linux系统）。F6还推出了SummerParty纪念版——炫彩香味笔记本，将神秘香氛和斑斓色泽同时融合一身，分别汇织出甜美粉色、宁谧绿色、海浪蓝色以及涂鸦黑色4种风格迥异的香彩韵味，为笔记本市场注入了全新的时尚元素。



同方发布imini系列超便携笔记本电脑

近日，同方正式发布了全新的imini系列超便携笔记本电脑，还有近百款色彩缤纷、风格迥异的imini系列产品彩壳同步亮相，具有极强的视觉冲击力。imini整机带电池重量仅1.2kg，采用威盛C7-M处理器，搭载1GB内存和80～250GB硬盘，支持802.11b/g无线网络，并拥有3个USB 2.0接口。



据透露，不久之后还将推出采用英特尔凌动处理器技术或威盛NANO处理器的版本。同时同方还推出了笔记本电脑自由定制外观服务，让每个选择imini的用户都能随心所欲定制彩绘外壳。未来同方全线笔记本都将引入自由定制外观方案，打造笔记本领域前所未有的个性文化，引领全新的消费潮流。另外同方计算机系统本部总经理李健航还在发布会上表示，同方将以imini上市为契机，联手华谊兄弟启动娱乐营销，全程赞助冯小刚本年度贺岁大片《非诚勿扰》。

苹果公司在华首家Apple Store零售店开业

苹果公司在中国首家Apple Store零售店于7月19日上午10点在北京三里屯Village开业。三里屯Apple Store零售店将提供全系列的Mac和iPod产品，Apple Store零售店除了销售产品之外，还将向顾客提供包括免费建议和技术支持的Genius Bar天才吧、苹果One to One私人培训会员活动等服务。“我们十分激动将苹果

独特的零售体验带到中国，”苹果公司零售业务高级副总裁Ron Johnson说，“我们的零售店致力于通过令人欣喜的个性化服务丰富人们的生活，而且我们认为北京的顾客将会喜欢上三里屯Apple Store零售店所提供的服务。”



中广移动携手IT终端厂商共推移动多媒体广播电视

2008年7月23日，中广卫星移动广播有限公司在北京举行了名为“中广移动携手IT终端厂商共创移动多媒体广播电视新视界”的新闻发布会。中广移动在会上宣布，与芯片创新领域的领先厂商英特尔公司以及华旗资讯爱国者、华硕、富士通、海尔、联想、三星等在移动产品和消费电子领域的国内外领军厂商合作，共同推广基于CMMB移动多媒体广播标准的MID、上网本和UMPC等移动产品。据广电总局科技司副司长曾庆军介绍，CMMB是我国独立开发，具有完全自主知识产权的移动多媒体广播标准，信号清晰、使用方便、适用广泛。移动多媒体广播作为新媒体，为奥运会提供服务在历史上还是第一次。

易PC900 12GB版本奥运期间特价促销

近日从华硕电脑传出的最新消息表明，易PC900 12GB版本将在奥运期间进行特价促销，每台售价约2999元。易PC900 12GB采用8.9英寸液晶屏，分辨率升级到1024×600，同时增大了键盘区和触摸板的面积，并在触摸板上首次采用的“灵指”（Free-touch）多点触控技术，双指轻拨即可缩放文件、调整图像。



影驰GTX280握手网元网



7月17日，在上海举办的第六届ChinaJoy大展上，影驰公司与网元网共同发布了置有三块影驰最高级别的超频版GTX280显卡的“超级民用电脑”。这款电脑被称作全球唯一一款支持使用全DX10技术所开发的《孤岛危机》的最好配置电脑。在发布会上，NVIDIA公司和EA公司的代表也出席了会议并发表讲话。



记者言

利欲伤人之21世纪版

■本刊记者 生铁



7月15日，微软（中国）有限公司对媒体广泛宣布：一起侵犯微软公司著作权罪案取得最新进展，被告人徐某犯侵犯著作权罪，被浦东新区人民法院判处有期徒刑二年六个月，罚金人民币15万元；被告人姜某犯侵犯著作权罪，被判处有期徒刑三年，罚金人民币14万余元；两被告人违法所得29万余元全部退还微软公司。

为了不到30万元钱，赔进差不多两个人3年的人生自由时光，这样折算下来，一个人一年的自由只值5万块钱。真是得不偿失。这两位仁兄到底干了什么呢？

这还要从微软开放式批量许可协议说起。这个协议是微软公司授权其客户批量使用其软件产品的一种许可文件，主要对象为中小型企业和机构用户。身为某大型计算机软件企业销售人员的徐某有一天发现，微软的这一许可纸面协议文件，只要你买一款软件，它就给你发一份。在这份文件的空白处多填几款软件名称，这文件就成了多套软件同时销售的凭据。2006年7月，正好他得知一家乳品企业需要购买价值近40万元的微软软件，他就通过另一位案犯姜某所经营的上海公司，只花78 591元购买了Windows XP软件67套，收到微软公司《开放式许可协议》后，他们将该乳品公司需要的另6种软件型号、套数进行电脑排版，打印在许可协议的下方空白处，同时向该公司销售了同类的盗版软件充数。这样充当中间商，倒一把手，29万元不就到手了么？这两位的想法就是这么简单——虽然中间做了不少小动作以自保。

结果，短短3个月后，这家受骗的乳品公司就发现出了问题。该公司向微软公司咨询技术问题，却被告知自己只订购了Windows XP一种软件。徐、姜二人得知这一情况后，马上以该公司名义又预订了6种微软软件，使微软公司的数据库里出现该乳品公司的资料，暂时蒙混过关。之后徐、姜二人又立即退订了这6种软件。又过了半年，乳品公司再次向微软公司寻求服务支持，被微软告之已退订服务，于是立即向公安机关报案。2007年12月，公安机关抓获了姜某，徐某投案自首。

“聪明人”往往要干大蠢事，这样的事数不胜数。徐某身为大型IT企业的销售人员，想起来也不能算是笨人了，可一样干了超蠢的事。利欲熏心，看来这样的事例永远都不会少。P

POWER无限，海阔天空

——三星Anycall Power手机G818E试用手记

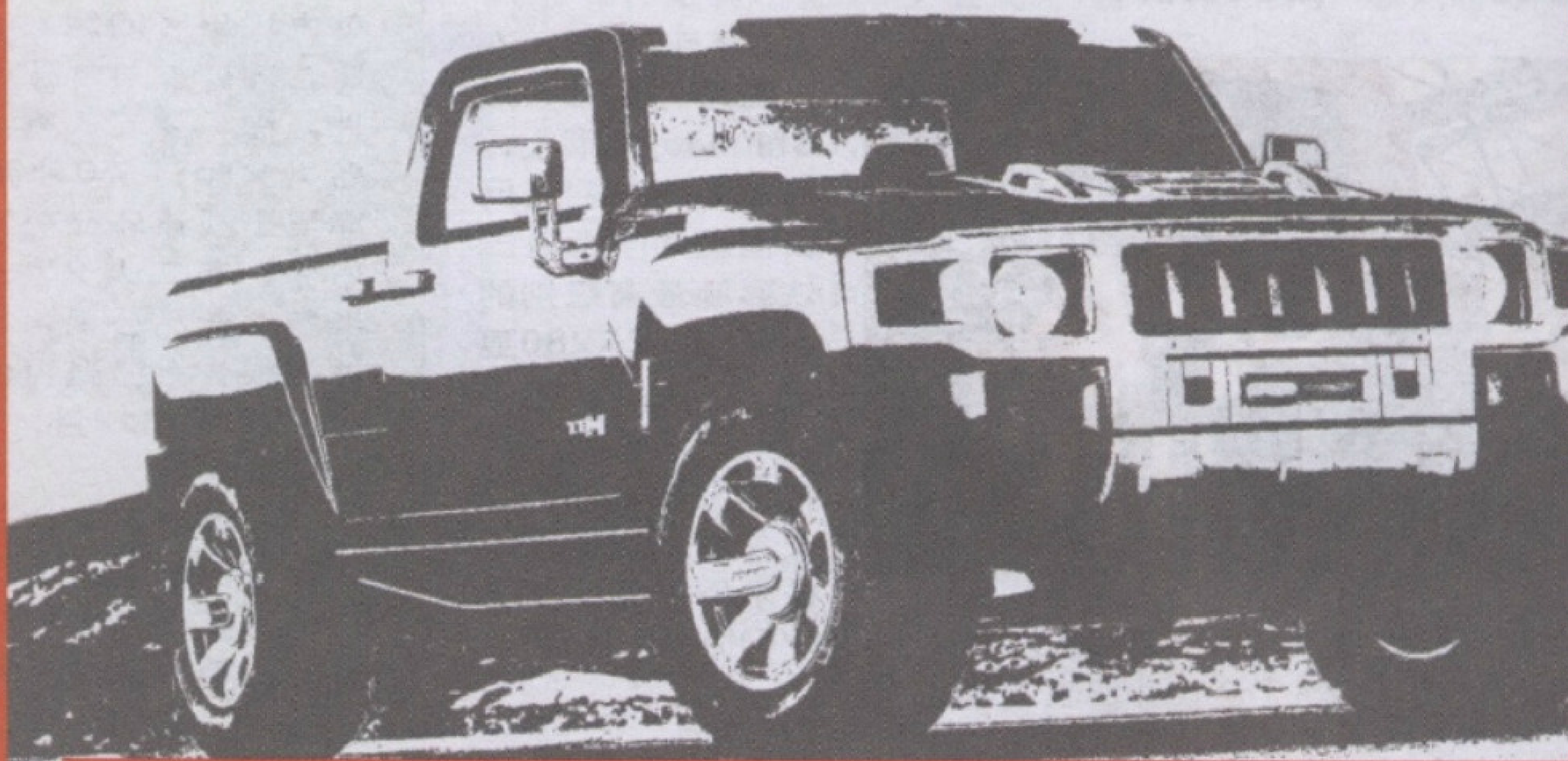


Anycall Power系列手机是全球第二大移动通信终端生产厂商三星面向年轻一族的重头产品，该系列代表作G818E于2008年7月底面市，并将在近期登陆中国市场。三星G818E具有开放式的S60操作系统、强大的GPS导航及多媒体功能，让年轻一族可以通过手机，感受生活，表达个性，是他们传递自由、自我生活理念的载体，更为他们带来POWER无限，海阔天空的使用感受。作为面向年轻一族的高端消费品，三星G818E采用了最新S60 V3.1智能操作平台，并内置了GPS芯片，让年轻的用户可以畅享无界自由。它的开放式操作系统支持安装众多第三方应用软件，用户可以随心所欲地让手机充满个性化元素。这款手机还支持多任务处理，可以同时运行多个应用程序，并可以在运行的应用程序之间方便切换。这款手机内置的GPS芯片，可以快速搜索卫星信号，为用户提供强大的GPS导航功能，让年轻用户可以海阔天空，畅行无阻。

令人艳羡的不是财富

而是生活的方式

三星G818E基本规格参数	
网络	四频（850/900/1800/1900MHz）
操作系统	Sambian OS S60 V3.1
液晶屏	2.6英寸26.2万色QVGA（320×240）
内存	120MB
存储扩展	microSD（最大4GB）
电池	1200mAh



追求自己的生活 不遗余力 让精彩的人生风靡不已



基于对年轻一族消费心理的把握，三星G818E以强大的多媒体功能，充分满足用户的使用需求。这款手机配置了可以自动对焦的5百万像素数码相机，支持3倍光学变焦，并具有氙气闪光灯，能充分弥补在昏暗的环境里拍摄的光线不足问题。它的数码相机支持脸部识别功能，确保面部清晰明亮；其还具有红眼消除功能，另外防抖功能可以消除由轻微手抖动引起的图片模糊，以确保图片清晰稳定。它的2.6英寸超大TFT显示屏，262K色彩亦带来完美逼真显示效果。这款手机还配置了特有的相机镜头盖保护，可以有效保护相机镜头免被划伤或沾染灰尘。



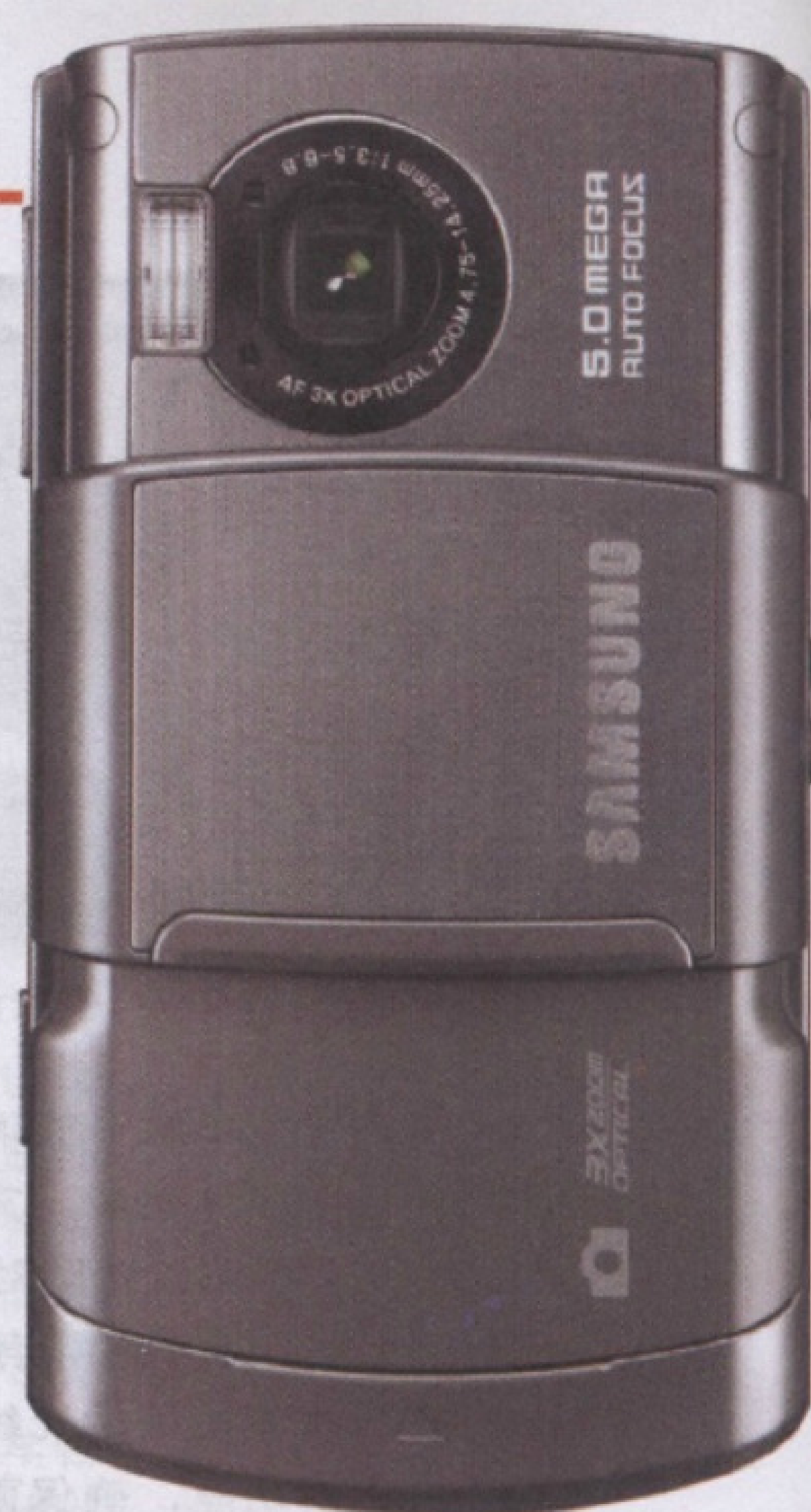








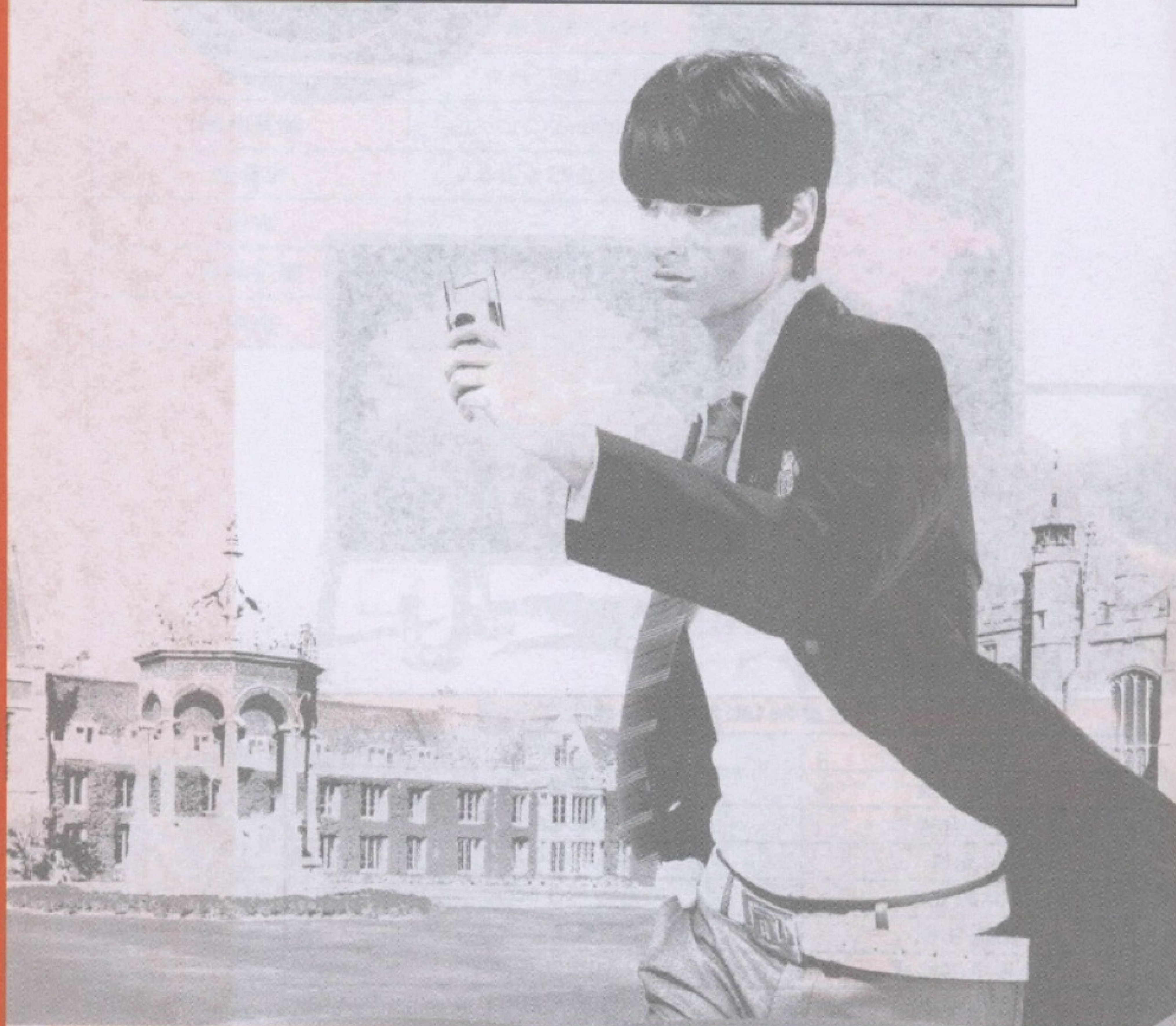
三星G818E拍摄功能规格	
有效像素	5百万
对焦方式	自动对焦
变焦方式	3倍光学变焦
闪光灯	氙气闪光灯
最高感光度	ISO 800
拍摄功能	脸部识别/图像防抖/WDR优化
视频录制格式	MPEG-4/3GP
视频拍摄	VGA（640×480）@25fps



三星G818E让用户不仅可以用手机拍摄图片充分展示自我，更可以通过VIDEO更“in”地张扬个性。使用G818E，用户最大可录制VGA（640×480）分辨率的视频，并可以应用TV-out功能，方便在TV上观看所拍摄的片断。除了拍摄个性视频外，它还支持播放Real Video/MPEG-4/3GP多种格式的视频文件。强大的功能，让年轻用户想拍就拍，想播就播，充分满足他们表达内心的欲望。

在世界体验人生 在人生海阔天空

特色功能一览	
音乐文件格式	MP3/Real Audio/WAV/M4A/AAC/AAC+/AAC+e/WMA
视频播放格式	Real Video/MPEG-4/3GP
移动办公软件	Quick Office文档浏览器/Adobe Reader
视频播放软件	RealPlay
网络浏览	WAP 2.0/HTML浏览器4
GPS导航	内置
其他	FM收音机



三星Anycall G818E 海阔天空

在音乐播放功能方面，三星G818E也以其强大功能支持了年轻用户自由“畅听”的快乐愿望。三星G818E支持MP3/real audio/WAV/M4A/AAC/AAC+/AAC+e/WMA多种格式的音乐文件，并可以进行音乐库管理，能自动更新和查找机身以及存储卡上的音乐文件，将大量的音乐文件按类别进行管理，方便查找。3.5mm 耳机接孔，方便用户使用专业耳机聆听天籁。此外，这款手机支持最大 4GB的 Micro SD卡，能存储更多的音乐文件，海量存储，畅听无阻。三星Anycall一向致力于推出符合消费者需求的手机产品。本次推出的Power系列新机G818E，它不仅是年轻一族的身份标签，更是年轻态的生活理念。POWER无限，海阔天空，相信，三星Anycall将秉承“做中国人民喜爱的企业，贡献于中国社会的企业”这一理念，为消费者带来更多惊喜。

数据交换功能	
数据传输	USB 2.0
蓝牙支持	蓝牙2.0 A2DP
图像输出	TV-OUT（输出到电视）



G818E

海阔天空



开放式平台



内置GPS芯片



数码相机

在布拉齐恩大陆上，宠物不仅是您冒险旅途中陪伴左右的伙伴，更是您战斗时不可或缺的帮手。无论是外型可爱的五彩蝴蝶还是各有特色的炼狱使者、刀锋蜥蜴等，他们所附加的属性，都能给予我们极大的帮助。那么，究竟我们应该选择什么样的宠物作为我们未来冒险道路上的伙伴呢？是走美型线路还是走实用路线？下面就让我们一起来了解一下，不同的宠物，将给您带来什么样的帮助。



奇迹世界高端宠物志
好宠赛好刀1

宠物名称：河豚

经典台词：豚豚很生气，后果不算太严重……

基本属性：死亡时复活率+5%

追加属性1：死亡时复活率+10%（亲密度60%）

追加属性2：死亡时复活率+15%（亲密度100%）

宠物分析：河豚的作用就是能够在你死亡的时候立刻帮你复活，经过实际测试复活效果远远好于女神的恩惠，复活之后你的Buff还在、锁链也不会消耗。唯一美中不足的就是复活的概率有些让人琢磨不透，有时候连续八次（100%亲密度）都不复活我，有时候又连续三次复活。不过河豚的形象确实很可爱，鼓着圆滚滚的肚子，没有MM能够抵抗它天然呆的魅力。



适合职业：不在乎钱的玩家可以备一个。

宠物名称：刀锋蜥蜴

经典台词：华丽！华丽！让你的招式更华丽！

基本属性：技能攻击力+5%

追加属性1：技能伤害增加+5%（亲密度60%）

追加属性2：技能伤害增加+30%（亲密度100%）

宠物分析：蜥蜴目前是受到争议比较多的一个宠物，有人认为他最高30%的技能伤害加成看上去很华丽，但是更多时候只能保持60%的时候追加的技能伤害只有10%，并不是太实用。而有些喜欢PK的玩家则认为，平时将蜥蜴保持在90%以上的亲密度，关键PK的时候再拿出来享受30%的技能伤害加成才是蜥蜴的正确用法。但不管怎么说，大家都认为这不是一个用来练级的宠物，毕竟它那么嚣张的外形也不像是练级时带在身边撒娇的小可爱。



适合职业：拥有一个以上宠物的技能系PK爱好者。

宠物名称：炼狱使者

经典台词：太慢了，太慢了！快点！不要让我一直催！

基本属性：物理攻击力+20

追加属性1：攻击速度+10（亲密度60%）

追加属性2：攻击速度+25（亲密度100%）

宠物分析：炼狱使者的长相很Cool，修长的体型配上骇人的前臂倒是颇为拉风。从属性上来说炼狱使者比较全面，物理攻击的提升和攻击速度的增加让拥有它的玩家可以获得明显的普攻DPS提升，或许在PK的时候作用并不是很明显，但是用来练级的效果应该不错。另外善意提醒下，攻击速度+25和攻击速度提升25%是完全不同的两个概念。

适合职业：狂战士和圣射手是首选，龙骑士也可以根据实际情况考虑。

宠物名称：雪人王

经典台词：群嘲！咱血多皮厚，来呀，谁怕谁？

基本属性：最大HP+500

追加属性1：物理防御+50（亲密度60%）

追加属性2：物理防御+200（亲密度100%）

宠物分析：钢铁意志的加强型，加血、加物理防御让它在任何时候都能够大大增加你的存活几率。特别是亲密度100%的效果实在是恐怖。配上它憨厚的大块头形象，也让它的人气飙升。有人喜欢用它替代掉一个钢铁意志，也有人喜欢堆积防御用技能攻击，这个就随便各位了。感觉在打Boss，闯关卡，越级血色之塔时，雪人王可以增加玩家存活的几率，另外PK面对狂战士的时候，堆叠物理防御永远是不会错的。

适合职业：比较百搭的宠物，当你感觉即将面临危险的时候就召唤雪人王吧，活着比什么都好。限于篇幅的关系，今天就给大家介绍这四个宠物吧，下一次将为大家带来剩下的五个宠物。不过还是提醒大家一句，谨慎选择自己的宠物，毕竟他将是陪伴你一生的忠实战友啊。P



7月3日，吸引千万玩家眼球的《天龙八部》战神版资料片隆重登场，涣然一新的《天龙八部》新版究竟有哪些“迷死人不偿命”的独特魅力？玩家该如何去挑战并征服游戏里的新元素？谜底马上揭晓！



挑战与征服！——《天龙八部》战神版进阶攻略

山神作威帮派殇

考验玩家团体凝聚力的战斗——帮派攻城战打响了。每天晚上19：15分，以邪恶山神为首的山鬼、山妖们会随机选取两个城池发起攻击。战斗打响后，被选中城池会刷新出数名山妖、山鬼NPC；玩家们只有等级在85以上，且组队人数至少3人，方可前往该城市寻找山鬼、山妖进行挑战。队伍如果找到的是山鬼，那么就可以直接进入副本进行战斗；如果找到的是山妖，就必须确保队伍内至少有一名成员是被攻击帮会的帮众，才能进入副本。



副本中的战斗流程：先消灭48个山鬼，而后最终Boss出现在城内最上方，击败Boss便可完成整个副本。

清除完48个山鬼后，最终Boss山神就会出现在城池上方正中。毕竟是神，实力不是一般的强大，三板斧更是威力惊人：将玩家变为石头数秒，释放威力较的的大范围火群，以及在生命值减少到一半时召唤一个血高防厚的大山鬼协同作战。

面队强大的山神，娥眉切记要随时保证队员们的生命值；少林要时刻将Boss吸引到自身范围，以保证其他队员的安全。此外，如果娥眉或少林被变为石头，武当等其他队员最好能用控制技能把Boss暂时控制住，为队友复原赢得时间，同时也给自己最大保障。

帮派保卫战副本除了有相当丰厚的经验奖励外，还有各种宝物赠送给英雄们：天罡强化精华、武器装备、打造图样、棉布碎片、门派套装、穷奇、珍兽蛋：小狐仙等等。

束河除魔诛霜影

恶魔霜影现身小镇，除魔卫道的机会就在眼前。霜影的实力并不强大，甚至比门派宵小Boss“恶霸”还要弱一些。

不过，霜影十分狡猾。每隔10分钟，霜影会随机出现在束河古镇5个刷新点的任意一处，继续行凶，这就对玩家们顺利捕捉其踪迹产生了一定难度。这5个刷新点的具体位置在哪里呢？



第一个刷新点在小镇左边、靠近苍山入口附近（38,260）；第二个刷新点在地图左上方过桥后，小桥附近（32,148）；第三个刷新点在地图右上方、靠近第二座桥附近（32,43）；第四个在小镇右边城墙外、靠中间的位置（271,121）；第五个刷新点在小镇右下边的农田处（276,275）。

击败霜影后，玩家有很小几率获得重楼之泪或重楼之芒，凭借获取的重楼泪（芒），可以到苏州NPC梁师成处兑换到宇宙超级无敌BT装备：重楼戒或重楼玉佩。

穷奇狐仙戏江湖

千奇百怪的珍兽系统一直是《天龙八部》中相当受玩家欢迎的游戏元素之一。在战神新版中，实力强劲的新型珍兽：穷奇、狐仙如天降神物般出现在了大家面前。

新宝宝穷奇从外观上来看无疑是最威猛的，其超强的外攻能力更是惊人；相比之下，妩媚的狐仙更擅长用内功伤敌。两者获取的途径并不太难，大家可以参加帮派保卫战副本，击败副本Boss山神后，有一定几率获取。另外，玩家也可以直接去元宝商店购买珍兽蛋：穷奇与珍兽蛋：狐仙。



在宝宝养成方面，建议玩家这样打造穷奇宝宝：选用性格勇猛的穷奇，加上“高级嗜血、高级附身、高级摔绊、高级连击、高级猛击、高级破绽、高级忠心”，这样的穷奇珍兽给近战门派使用，绝对是内功门派的噩梦。



对于内功强大的狐仙宝宝，建议玩家可以这样打造：选取性格胆小的狐仙宝宝，打上“群攻、高级神佑、高级痛击、寒冰咒、高级摔绊、高级忠心、高级灵气”。如此打造下的狐仙宝宝，既能PK制胜，也能练级打宝。

综述

如此丰富多彩的新版内容，是否令你砰然心动呢？精彩并非仅限于此！天山灵鸠宫大型副本，让你体验“勇者斗恶龙”般的快感；师徒夺宝活动，唐装鼠、乾坤壶、天罡强化露、金刚砂、高级镶嵌符、低级宝石合成符、高级宝石合成符、中级还童天书、高级还童天书等珍宝将赠送给杰出师徒……更多丰富、震撼的游戏新元素在游戏中完美地展现出来，带给大家的，是无尽的诱惑和无穷的乐趣。



喜剧网游《武林外传》于2008年7月24日浓情推出全新资料大片“风云再起”，新地图幽灵船、万人大乱斗、新装备、羽化登仙、全新排行榜、宠物羽化，六大玩点缤纷登场。姑且抛开这些精彩玩点不谈，“风云再起”登场后，江湖立刻迎来了几场革命性的变更，欲知详情，请待小牙细细道来……

《武林外传》新资料片“风云再起”的标志性事件

一、全民乱斗，霸者称雄。

万人大乱斗的推出，带来了“匿名PK”的新概念，过去那些装备拉风且不好帮战的

英雄终于有了用武之地。平日里将武器磨的铮亮，不断地提升自己的等级，终于换来在乱斗战场的呼风唤雨。大乱斗是强者争锋的舞台，只有真正的王者才能完全体验到那种斩兵如切菜的畅快。当然打游击也不错，毕竟是60级以上就可参战，大家都挑软柿子捏，总能赢得可观的武勋——武勋排行榜也是本次更新的一大亮点，战场靓装呼之欲出。



二、旧装备市场的变革。

在幽灵船消灭怪物可以随机掉落升级暗黑装备的材料；用武勋可以换得战场装备……全新推出的四系装备无疑是高端玩家竞相追求的行头。受到新装备的影响，旧装备的价格波动很大。当然，由于官方在资料片更新前就放出会出新装备的信息，而陆阶的YY装备也是合成新装备必需的物品，固对多数玩家也没有造成太大的损失。目前新装备在市场上仍是紧俏货，不知等到强天位的英雄逐渐多起来以后，新装备市场是否会造成“供不应求”的状况呢？



三、排行榜大洗牌。

如果说《武林外传》以个人名义争夺的最激烈的一块，首推排行榜上的竞争。“风云再起”中新推出武勋、幽灵船、同福客栈三大榜单，加之刚出不久的文采值排行榜，江湖达人们纷纷选择自己的“专业”，开始新一轮的争夺。更为刺激的是，在争夺得一直很激烈的声望榜单上，新添“奇迹神石”道具，“奇迹神石”是装备升级为奇迹品质的必需物品，因此可谓是天价至宝。排行榜上的名次不断刷新，只有那不断飙升的，让菜鸟们眼晕的数字在默默地进行着没有硝烟的PK。



四、这个菜鸟很超级。

江湖英雄们在羽化登仙前或许会考虑很多问题，比如转什么职业，以及练级路线是什么。当然，对于人脉通达，能找到朋友带的人而言，第一时间无所顾忌地选择羽化是毫无疑问的。《武林外传》在推出“风云再起”的同时开启了老玩家回归的礼包发放，礼包中包含双倍经验符与双倍时装，同时在第一个周末连续放出两天双倍，其实部分玩家说《武林外传》练级困难，小牙觉得是不负责任的，在朋友的帮助下——很多英雄都可以很快地重回90级，且身份为菜鸟！看来日后欺负菜鸟前还要看清楚对方是不是“强天位菜鸟”。



五、宠物市场升温。

宠物羽化无疑是给稍有缓和的宠物市场一剂强心针，虽说“双月”形态的宠物能力应该是有长足的进步，但是最诱人的还是“双月”宠物全新的外观。想要获得一只“双月“宠物又谈何容易——想要保证宠物羽化100%的成功，就要备足4粒宠物羽化仙丹，而每粒仙丹都是一只80级的月亮宠物浓缩而成，其成本令人乍舌。但是为了看到心爱的宝宝达成最高形态的突破，拼了！80级的月亮宠物一度供不应求，一直被江湖人存于仓库一角的仙豆此刻也成了香饽饽，宠物市场就此升温，并且会正经持续一阵子。



六、带属性的翅膀。

在“风云再起”推出的同时，圣天使之翼和圣魔之翼加强版登场了——此类翅膀可以在铁匠处进行炼化，变为增加移动速度和生命力的翅膀。这大大弥补了装备翅膀就无法使用轻功的不足，就连一直觉得翅膀是鸡肋的小牙也插上了一对翅膀呢！

《武林外传》全新资料片“风云再起”内容丰富、玩法新鲜，诸多亮点元素数不胜数。以上所谓标志性事件无非是“风云再起”缤纷新元素的浓缩。炎炎夏日，猫在空调房里感受《武林外传》带来的清凉对于笔者而言是一种莫大的享受。新资料片的更多内容需要玩家们自己进行更深层次的挖掘。说多了就又啰嗦啦，就到这里吧！最后一句——全新的《武林外传》，值得一玩！P

伴随着龙吟虎啸般的浩大声势，《跑跑卡丁车》中国主题“龙行华夏”火热上线，在炎热的夏季点燃了中国亿万玩家的激情，迸发出耀眼而又夺目的光芒。中国红、中国龙、中国城、中国人悉数登陆《跑跑卡丁车》，华夏大地成为纵横阡陌的赛场，飞舞的巨龙成为你的座驾，“龙行华夏”的精彩就此拉开帷幕。



化身为龙 遨游华夏 《跑跑卡丁车》中国主题全解析

神行九州　龙车遨游

《跑跑卡丁车》中赛车是每一位车手最关注的头等大事，如今天空中飞舞的巨龙降落地面，化身为源自古老传说的龙车Pro亮相赛场，等待着能够驾驭自己的龙之车手。龙在古时是帝王的象征，龙车Pro正继承了这份傲视天下的王者气质，赛场中所有对手都将感受龙之愤怒的恐怖。



龙女降临　龙珠现世

既然龙之赛车已经登场，那么龙之车手和传说中的龙珠自然也会相继亮相。相信大家对于小龙女雯雯都已经非常熟悉了，这个俏皮可爱的小姑娘一亮相就吸引了大家的注意，然而身为龙之车手的她现在也要展现出自己的驾驶实力了哦。



威武庄严　龙之宫殿

虚实结合亦真亦幻，龙之宫殿浓缩了华夏的悠久历史和华夏儿女的辛勤与智慧，以古代宫殿，现代都市以及历史遗迹作为原型设计而成，向我们展示了风格迥异却又精美绝伦的景象。



欣欣向荣　龙之都市

如果说龙之宫殿的主题是威严，那么龙之都市的风格则是现代。对比古色古香的宫殿，这条赛道两旁时高耸林立的现代建筑，江面上是横跨滔滔江水的大桥，江水之下则是贯通江底的现代化隧道，赛道中还会途径东方明珠一样高耸入云的电视塔，俨然一副国际现代化大都市的派头。

历经千年　龙之遗迹

说到古都西安，想必每一位国人都不会陌生，西安古称长安，是丝绸之路的起点，3100多年的风雨，历经周、秦、汉、唐等12个王朝建都的西安，同罗马等其他三座城市并称为“世界四大古都”。《跑跑卡丁车》中国主题的龙之遗迹赛道正是将西安悠久的历史重现，让数千年的历史在你驾车漂移时历历在目铭记心头。



龙之章节　最强传说

《跑跑卡丁车》中国主题“龙行华夏”正式上线，同样带来了故事模式的全新章节“龙行华夏”。在广阔的神州大地上，繁荣山丘的车手们将追寻龙之车手的足迹，为我们上演一场精彩绝伦的公路功夫大片。自古以来繁荣山丘流传着“龙之气息”的传说，为成为顶尖车手的皮蛋等人来到了龙之国度，驶上了追寻最强传说的道路，而故事模式龙之章节也就此拉开了帷幕。驰骋在华夏大地上的皮蛋众人究竟会遇上怎样的挑战，而传说中的“龙之气息”究竟又是什么？一切就交由你来揭晓，亲身演绎龙之章节，在自己的家乡创造最强传说。





中国主题“龙行华夏”行遍华夏大地，用车轮将龙的尊严、龙的繁荣和龙的历史，以及璀璨的华夏文明深深的刻入这片伟大的龙之国度，刻入每一个龙的传人心中。让我们乘龙畅游华夏，目睹祖国的大好河山和璀璨文明，为我们血脉和祖国感到由衷的骄傲和自豪。《跑跑卡丁车》“龙行华夏”带你遍游中国，在新时代谱写龙的传说吧。P

私有岛屿，探索、发现与占领。如果你在航行中看到一个小岛，上面有几株树木类似登陆点的样子，那么恭喜你，这就是一个可堪开发的无人岛。你可以停靠过去，查看土地情报，如果满意的话只需要选择“占领”，再等待国家批准之后，就算是建立了自己的私有农场了。占领无人岛，可以在这里进行补给和休息。



《大航海Online》
南十字星的新玩法

道具·设施·开发

刚刚建立的私人农场十分荒芜，需要努力开发才能发挥其应有的潜力。开发出设施之后就会定期收获一些产物，并且技术度也会上升，技术度越高，可以收获的产物种类也就越多。在“补充道具”一栏设置相应的道具，可以在开发时补正农场的各种技术度。

农地： 农地的设施分有农田、果园、香草园、水田四种，每一种设施都可以产出数种不同的产物，并且技术度越高的时候产物也越高级，譬如初级的水田只有产出水稻和泉水，而技术度提高到一定程度就可以产出砂金。

矿脉和渔场： 矿脉和渔场并没有多种设施可以选择，矿脉可以建造设施“矿山”，而渔场可以建造设施“码头”。矿山可以出产各色矿石和石材等等，而渔场则可以捕捉大量的水产。



牧场： 牧场的设施分放牧场和养鸡场两种，其产物也分别是家畜和家禽，满足一定条件之后，养鸡场甚至可以产出“孔雀”。

收益·维持·生产

仓库： 私人农场出产的物品会自动放入农场的仓库，仓库中只能存放15种产物，并且每种产物最多存放999个单位，因此请注意及时清空仓库的存储。



变更产物： 随着设施的生产次数增多，土地也会渐渐变得贫瘠而不再适宜出产这种产物，这时就需要对设施进行变更产物的操作。需要注意的是，一项设施需要积累多次产出经验之后才能变更产物。

生产： 私人农场拥护数名国家派遣的技术人员，可以利用他们在私人农场对产物进行生产和加工，随着技术度的上升，技术人员们也有可能发明出和当前产物有关的新配方。

沉没船打捞

根据线索去寻找沉睡在广大海原某处的沉没船，并且将它打捞上岸，这就是打捞沉没船。随着这种冒险活动将产生两种新技能——打捞沉船和拖航。

打捞沉没船，由收集沉没船地图开始。经由日常的航海活动，航海家们可以在各种情况下得到“沉船的地图碎片”，收集这些碎片就可以拼凑成“沉没船地图”。当玩家得到完整的“沉没船地图”之后，就可以参照地图，使用新技能“打捞沉船”去打捞沉没的船只。

地图完成后，在右上点选“日志”按钮，选择“沉船”选项，即可查看沉船地图，对比地图上的海陆位置，即可判断沉船所处的海域。

在有副官担任“巡逻员”职务时，进入沉船所在海域将得到副官提示。

进入沉船所在海域后，边航行边使用“打捞沉船”技能以缩小搜寻范围。到达沉船附近时，担任巡逻员的副官也会出言提醒。

确认了沉船地点后，即可在沉船位置使用“打捞沉船”技能进行打捞。打捞将持续一段时间，并提示打捞进度，这段时间内自身船只的耐久将会持续下降，请注意。

打捞的沉没船必须使用技能“拖航”先拖拽回港口才能进入其中探险。

沉船拖拽进港口之后，可以在码头内选择“调查沉船”选项，进入沉船内部进行探索。

沉没船内部的宝箱中藏有价值不等的交易品或物品，宝箱可能处于上琐的状态，也可能安有陷阱。

沉没船很可能被别有用心的入侵者闯入，请小心作战。沉没船中也有一些著名的船只是作为发现物存在的。P



《征战》是由国内网游开发团队——风云工作室采用完全自主研发的游戏引擎，以百人制作团队、历时3年制作完成的全3D新类型网游。《征战》拥有地形复杂、磅礴宏大的大场景无缝地图，同时《征战》又是世界首款将任务、NPC、怪物、地区全部以超链接点击即达目的地的形式，搭配智能寻路功能的3D大作。玩家无需在路上费神，全心投入到吹牛聊天，谈笑间目的地即可到达。

唯美中国风网游《征战》游戏特色

游戏画面：

古老的水车、翠绿的杨柳、娇艳的凤仙花和飘零的落叶……点点滴滴无不透着浓浓的中国民族风格，让笔者恍惚有置身中国远古小镇的错觉。远处蔚蓝的天空下飘着的片片云朵，更是让人觉得神清气爽、开心满怀。《征战》选择的是比较清新的配色风格，明快的色调总让人联想到明媚阳光下的春天。经过笔者一周的拜访，发现《征战》里完美构建了成都、会稽、建业、晋阳、祈山、石亭、许昌、夷陵、昆明等全国多个城市的古典风貌，各个城市特色鲜明、美轮美奂。能在如此的氛围里玩游戏，对中国风有深深眷恋的笔者感觉很是享受。



特色系统：

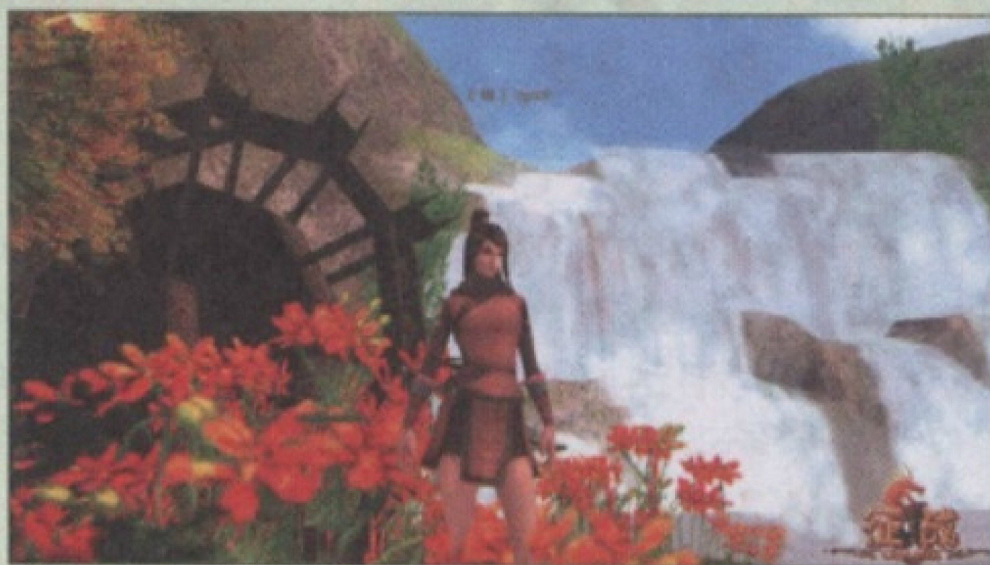
作为一款3D网游，《征战》拥有了方便懒人的自动寻路系统，《征战》里您可以直接点击小地图某个位置，然后悠然的看着自己的角色自动寻找最佳路径跑过去；同时您也不用为接到任务后找不到目标发愁了，直接点击任务栏里的目标超链接——怪物、NPC、地区……统统一键搞定！虽然在此之前一些3D网游已经有了类似的寻路功能，但如果要说将任务、NPC、怪物、地区全部以超链接形式搭配智能自动寻路功能的3D网游——《征战》应该算是第一款。

章回小说：

进入《征战》三国世界后，玩家即可跟随章回小说任务感受游戏的世界观和主要剧情。作为那段三国历史的参与者，玩家可在曹操、刘备、孙权的麾下与张飞、太史慈、夏侯惇等人并肩作战，经历那一段家喻户晓的传奇岁月。章回小说任务情节曲折、常常发生一些峰回路转的剧情，而任务对话也会出现很多有趣的无厘头句子，让人忍俊不禁。



值得一提的是，解章回小说任务后除了丰厚的经验、金钱奖励之外还有属性上乘的武器装备提供哦。



组队五行：

作为一款古中国文化为背景的民族网游，《征战》自然少不了五行属性，玩家在创建人物即可选择金木水火土五行属性中的一种。选择了不同的属性将会对个人攻击、防御、生命上限等各项数值产生影响。

当队伍建立之后，根据组队成员五行属性的不同，每一位队员都可获得与五行属性对应的如生命值、防御值等属性的加成。当队伍中的5个队员属性各不相同或者完全相同时，队员所获得的属性加成将翻倍。再加上可观的经验加成，笔者在游戏中经常看到三五成群的小分队在各个地图上穿梭。

小结：

作为一款国产3D网游，《征战》在程序稳定性、画面质量、游戏系统方面都有上佳的表现，但是在操作手感、游戏内容方面多少有些欠缺，需要开发方在后续跟进方面加大力量。值得一提的是，《征战》这款游戏弱化了生产系统，打造装备所需的材料全部由任务或者野外打怪获得，此前就有很多玩家认为生产系统既无趣又耽误时间，不知道《征战》这一系统设置是否能得到玩家们的青睐。P



《Office三国》是由唐爱时空推出的以三国为背景的网页游戏。细数三国风流人物、英雄事迹，江山如画，一时多少英豪，唐爱时空将这样一个魏蜀吴纷争与WebGame的省时、便捷、操作简单相结合，为广大玩家展现了一个波澜壮阔、风云莫测、古今结合的英雄世界。无论紧张忙碌的上班族，或是深居简出的宅男宅女；无论野心勃勃的英雄豪杰，或是生性淡泊的和平人士，都可以在这里建城池、定天下，一尝治理国家、统一江山的乐趣。即使工作繁忙，即使与经理比邻而坐，也可以工作游戏两不误。



《Office三国》在老板眼皮底下打游戏

古今结合 网页游戏也搞怪

时下恶搞成风、冷笑话当道，《Office三国》特将历史故事与现代元素相结合，为广大玩家设计了诸多搞笑任务和另类武将。游戏将设置公司老总、财务总监、运营总监、公司前台等相关工作人员作为特殊武将向广大玩家出售，此类武将具备特殊的才能，必将在国家运作、对外扩张、打拼天下时发挥至关重要的作用。

省时省力 操作简单显优势

《Office三国》作为一款Web Game，有着传统大型网游无法比拟的优势，只要可以上网，能够浏览网页，即可随时随地进行游戏：不需要下载安装游戏客户端，不必担心电脑CPU、内存、显卡的承受能力；《Office三国》是一款脑力游戏并非体力游戏，用自己的头脑策划好发展方向即可，不会占用大量的时间，不需要精神的高度集中，不需要手指的复杂操作，同样为广大玩家带来不输于大型网游的乐趣。



眼花缭乱 六大板块看三国

都说浓缩的是精华，且看《Office三国》是怎样将风云变幻、沧海横流的三国争霸战中的智慧、谋略浓缩于占地空间狭小的网页游戏的。

【内政】攘外需先安内，不搞好国家建设、不发展国家经济，何谈对外扩张、雄霸天下？内政包括开垦、商业、巡查、人口、市场五个选项，分别可提升粮食产量、繁荣经济建设、提升人口上限、提高人口增长速度、以及粮食与银两的互相兑换。

【军事】国家强盛、社会安定、人民团结之后，依据三国思想，接下来的一步必然是扩张领土、权倾天下。军事包括防御、征兵、训练、出征、运输五个选项，分别可加固城池提升国家防御力、招兵买马提升士兵数量、训练士兵提升士气、攻城略地抢夺资源、以及向本国其他城池运送粮草和银两。

【人才】作为一个明君，不必凡事亲力亲为，但须知人善用，集思广益平天下。人才包括登庸、搜索、拜访、移动四个选项，分别可招揽三国名将为己用、搜成搜地发掘将才宝物、三顾茅庐拜访搜索出的武将、以及将本城池的武将派遣至本国的其他城池。

【计策】师夷长技以制夷，面对强敌不仅可强攻，亦可智取。计策包括烧夷、流言两个选项，可焚烧敌国城池降低其国民产值，以及对敌国散播流言降低国民忠诚度。

【外交】无论在任何战争中，孤军奋战都是不理智的选择，结盟往往能给自己带来最大的利益。外交包括同盟、书信、赠送3个选项，可与他国签订条约，获得一定时间的和平共同抵御外敌；发送消息给其他君主（玩家）；馈赠他国粮草、银两。

【任免】知人善用，才能更有效的发展国力、一统江山。任免包括太守、军师、褒奖3个选项，被任命为太守的武将类型决定了城池的防御和攻击类型；被任命为军师的武将智力值将无偿上升10点；褒奖可赏赐爱将财物提升其忠诚度。P



眼见诸葛孔明已经命悬一线，只见周瑜轻笑一声，使出“借刀”一计，借来一把“诸葛连弩”，向身旁的孔明扔出一张“杀”，孔明出“闪”闪过，周瑜还欲出“杀”，无奈却中了“空城”之计，大呼——既生瑜，何生亮——铩羽而归。

此时轮到貂婵行动，身份一直扑朔迷离的大美人终于露出了反贼的真面目——扔出一张牌，使出“离间”计，让主公刘备与周瑜决斗，并指定周瑜先出“杀”。此时周郎若是忠臣，便不出“杀”。周瑜沉默良久，还是扔出一张“杀”，十之八九是内奸。刘备正要掉血，孙尚香连忙替夫君挡刀……



《三国杀》游戏介绍

这不是恶搞版的《赤壁》，而是纸牌游戏《三国杀》。

如果两千年之后，三国群雄重新登场。周瑜还是周瑜，孔明还是孔明，而时空变换，他们的身份或许也变了，又有怎样的历史等待他们去书写呢？



在《三国杀》的世界里，你将扮演曹操、关羽还是孙尚香？你想当上“主公”号令天下？成为“忠臣”守护主公？还是做个“反贼”揭竿而起？可能谁也没料到，其实你是一个不露声色、心怀鬼胎的“内奸”！

《三国杀》不是一个电脑游戏，而是一个有160多张纸牌的RPG杀人游戏——你不仅需要身份推理，还会扮演一个三国时期的武将，并且拥有这个武将的特殊技能。游戏过程中，需要用纸牌进行对战。同时，你还有可能得到武器与座骑装备自己。

也许在家里宅了太久的你已经忘记了纸牌游戏的乐趣，或许你可以从大富翁、飞行棋或者万智牌的回忆里找到一点玩纸牌游戏的感觉。《三国杀》是一款可以把你从电脑前拉走的纸牌游戏，你较量的对手也不再是电脑，而是面对面的真人。游戏最大的乐趣，难道不是与朋友、亲爱的人一起分享么？





自2008年正式发行以来，《三国杀》迅速在网络上流传开来，拥有大量的粉丝。

《三国杀》Online版也即将推出，这将是国内第一款在线纸牌杀人游戏，让你随时、随地都能享受三国杀游戏的乐趣！



在Online版本推出之际，《三国杀》将发行限量推广版，仅售29.8元。

不是英雄，不读三国。若是英雄，怎么能不玩《三国杀》。



游戏详情

游戏开始时，每一位玩家会得到一张随机分发的身份牌。身份牌决定了你的胜利条件：如果你扮演的是主公，必须马上亮出你的身份牌。你的主公身份会招致反贼的群起而攻，但你身边的忠臣们会不遗余力地保护你，同时也要小心内奸潜伏在你的周围。反贼的任务则是刺杀主公，一旦主公死亡，反贼就会胜利。忠臣的任务则是保护主公，只要主公成功地活到了最后，即消灭了所有的反贼和内奸，正义的一方就会获得胜利。内奸则希望借正义之手消灭所有的反贼，借反贼之手消灭主公身边的忠臣，内奸的任务最难完成，他要消灭除了自己之外的所有人。

明确了游戏任务之后，玩家就可以选择扮演三国中一个历史人物。三国杀目前共有 25 张人物牌，每一个人物都有自己的特殊技能，如果你熟悉三国历史，这些技能相信会让你会心一笑：比如黄盖的“苦肉”、貂婵的“离间”、刘备的“仁德”，不同的技能属性可能给你的游戏带来不同的帮助。



分发给每名玩家4张起始的手牌过后，游戏正式开始。

作为一款纸牌游戏，游戏的过程自然是以纸牌驱动的——“杀”可以攻击其他玩家，“闪”可以闪避一次攻击，“桃”可以为自己补血，还有可以装备的武器、护盾与座骑，以及各种特殊“锦囊”，还可以使用自己的武将技能。相信熟悉RPG游戏的你可以很快上手。

漫步者R101V 2.1音箱

秉承简单简约实用的设计理念，延续一贯精细的做工，漫步者推出了R101V 2.1音箱。它造型小巧端庄，便于摆放，卫星箱采用小仰角设计，使其更适合摆放于显示器两侧。低音炮侧置调节面板让操作变得方便快捷，并且可靠。作为一款入门级产品，R101V提供了令人心动的性价比，更提供了细心的安全设计——优化的电路，让R101V能长期稳定运行，采用环保型材料，使用起来更加放心。

主要特点

卫星箱支架与箱体一体化设计
全木质低音炮箱体结构，有效杜绝谐振和箱声
独创地面增压低音炮设计
卫星箱小仰角设计，更适合近声场聆听
低音单元采用双磁路设计。卫星单元采用跑道型防磁设计
卫星箱前面网为平面设计，适合与液晶显示器搭配使用
前倒相管设计



漫步者 R101V	
音箱系统	2.1音箱
有源无源	有源
输出功率	卫星箱通道：RMS 2W×2(THD+N=10%,f=1kHz)
	低音通道：RMS 4.5W(THD+N=10%,f=80Hz)
阻抗	低音单元：6欧姆
	中音单元：4欧姆
信噪比	≥=85dBA
失真度	≤0.5
扬声器单元	低音单元：4英寸(外径106mm)
	中音单元：外径50×90mm
防磁功能	防磁
音箱尺寸	低音箱箱体尺寸：162（宽）×226（高）×206（深）mm
	卫星箱箱体尺寸：68（宽）×166（高）×86（深）mm
音箱重量	净重约2.3kg



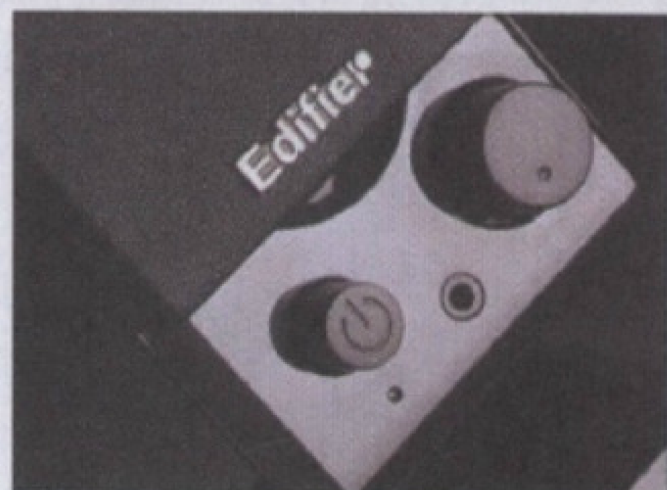
漫步者R10U 便携式2.0多媒体音箱



漫步者R10U是08年漫步者推出的一款便携式2.0多媒体音箱，它采用USB进行供电，使电源控制异常方便，并配有耳机输出接口，方便用户使用耳机设备。

主要特点

体积小巧，易于摆放
卫星箱支架与箱体一体化设计
前面网为平面设计，适合与液晶显示器搭配使用
小仰角设计，更适合近声场聆听
扬声器防磁设计、跑道型外观，可任意摆放
USB供电，使用方便
前置音量控制、电源控制方便使用，前置耳机输出





漫步者R10U基本参数	
音箱系统	2.0音箱
有源无源	有源 DC5V USB电源
输出功率	1.2W
信噪比	80dB
失真度	≤0.5%
扬声器单元	卫星音箱采用Φ50×90mm中音单元
扬声器阻抗	4欧姆
防磁功能	支持全防磁
主音箱尺寸	68（宽）×166（高）×94（深）mm
音箱重量	0.55kg

快速高效——ESET NOD32安全套装



ESET NOD32是一款来自斯洛伐克的防病毒产品，面对病毒、木马和恶意程序的火力封锁，它能尽其最大之力保护你的电脑安全。ESET NOD32 安全套装最吸引人的地方在于安装迅速，占用资源少并且集成度好，由于其简单的操作界面、高效的查杀而受到用户的好评。

用户界面：



ESET NOD32 安全套装非常漂亮，色彩调和的非常舒服，用户界面也非常简单，如右图：

安装完毕之后，在系统的任务栏中，会有一个蓝色的小眼睛，如右图：



此次我们测试的版本为市面上销售的ESET NOD32正式版，ESET NOD32安全套装采用激活码的方式，只须在安装过程中输入产品包装盒中的激活码，即可完成安装，非常方便。

病毒库更新：



安装完毕之后，ESET NOD32会自动更新病毒库，而且在以后的使用过程中也不必进行任何操作，ESET NOD32安全套装会自动更新病毒库。

手动扫描查杀病毒：



如果需要手动扫描病毒，只需要点击“计算机扫描”——“标准扫描”，ESET NOD32安全套装就会开始扫描，你可以关闭ESET NOD32安全套装的窗口，它会在后台自动为你扫描。

测试病毒监控能力：

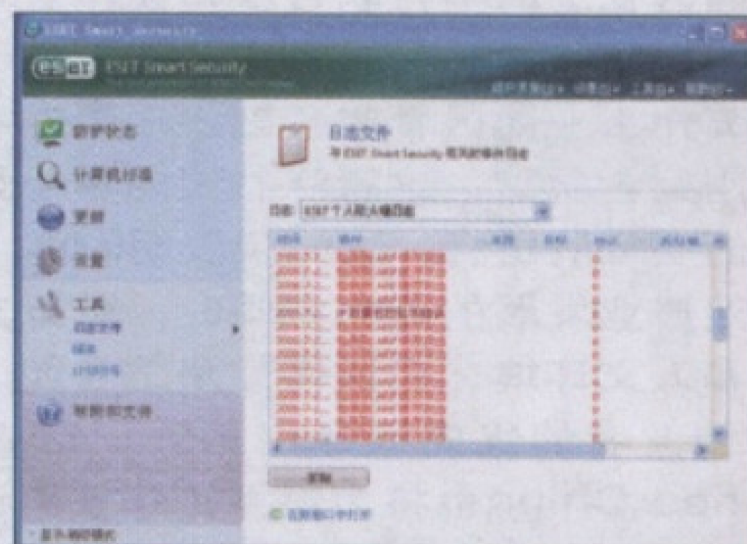
安装完毕之后，我们先从国际知名防病毒软件测试机构下载病毒测试包，检查ESET NOD32安全套装。

病毒测试包下载地址：http://www.eicar.org/anti_virus_test_file.htm

点击下载测试包后，我们发现，ESET NOD32安全套装在电脑的右下角马上弹出病毒警报窗口，并且自动中断连接。



防火墙性能测试：



ESET NOD32的个人防火墙拥有ARP攻击检测功能，能够有效防止ARP病毒，保证了正常工作的计算机不会断网。

扫描磁盘的时间：

ESET NOD32 安全套装拥有非常快的病毒扫描速度，下图是业内公认的杀毒软件测试机构Virus Bulletin在2008年2月的测试数据，可以看到ESET NOD32的扫描速度高居榜首。

Virus Bulletin 2008年2月份测试报告(WINDOWS SERVER 2003)

防毒软件	漏报病毒	平均扫描速度：吞吐量(MB/秒)
ESET NOD32	0	81.9
Fortinet FortiClient	0	67.9
McAfee VirusScan	0	51
Symantec Endpoint Protection	0	43.8
MWTI eScan	1	14.9
Frisk F-PROT	2	105.1
F-Secure Anti-Virus	2	38.5
Kaspersky Anti-Virus	4	58.1
Avira AntiVir	8	104.7
Redstone Redprotect	11	22.6

内存占用：

ESET NOD32最大的优势就是占用内存非常小，即使你在运行手动扫描计算机查杀病毒时，内存占用也是很低的

右图是在正常工作状态下，ESET NOD32安全套装占用资源的截图：

右图是在运行标准扫描，查杀病毒时的资源占用截图：

我们可以看到，仅仅是在CPU占用上提高到了30%多，而且一直在此范围内小幅度波动，内存占用跟正常状态下相差不多，使用起来一点都不卡，不拖慢系统。

总结：

ESET NOD32是一款在国外很受欢迎的杀毒软件，以其一贯的风格“轻、快、准、狠”，占用资源极少、不影响系统速度、不干扰用户工作的一贯特征，使用起来非常方便，是一款非常值得推荐的安全软件。P

《大众软件》读者俱乐部优秀产品推荐



头牌新闻

全球首家虚幻引擎技术平台现身国内

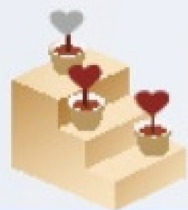
■本刊记者 生铁

7月18日上午，英佩数码科技（Epic Games China）与苏州工业园区在上海举行联合发布会，宣布Epic Games全球首家虚幻引擎技术平台将落户苏州工业园区。作为合作双方代表，苏州工业园区管委会副主任李亦农、英佩数码科技总裁卢志刚到会祝贺，这意味着国内中小型游戏企业从此有了采用虚幻引擎的机会，进一步表明Epic Games China顺应中国游戏产业发展的努力。同时，政策支持、投资优化、区位优势和人文环境，也使得苏州工业园区逐渐成为国内游戏、动漫创业者的优先选择。另外，记者还了解到，今后Epic Games China也将为该平台和使用该平台的企业或创业团队提供技术支持和培训服务，使工业园区内企业有机会接触到国际领先的游戏及互动图形技术。目前已有多家国内知名企业采用虚幻系列引擎作为技术核心来开发他们的新一代产品，包括网易、金山、冰动信息技术、久之游、游艺星际、德信无线等。



与会双方领导在联合发布会上签署合作协议

“从地域分布来看，我们希望除了为越来越多优秀的中国游戏和技术开发公司服务以外，也希望能扩大与港台地区以及东南亚国家相关企业与机构的合作。”Epic Games China总裁卢志刚向记者透露出了今后企业的战略意图。



晶合热点

G联赛07～08第一赛季电视联赛

2008年7月21日，历时3个月的G联赛07～08第一赛季电视联赛成功落下了大幕。由上海文广互动电视有限公司（SiTV）主办，游戏风云转播制作的《全国电子竞技电视联赛》（G联赛）是全国第一个电视联赛，同时也是国内举办时间最长，参赛选手最多的线上联赛。在最受人关注的《魔兽争霸Ⅲ》项目上，国内豪门wNv打破了此前一直由WE占据G联赛冠军的传统，两次击败Colorful，获得建队以来第一个团体冠军；在《反恐精英》项目上，深圳龙队2：1击败国内最强的CS战队wNv.cn获得该项目冠军；DOTA项目中，Ehome在国内的领先地位再次体现，一路击败所有对手后以令人信服的全胜战绩夺冠；《星际争霸》项目上，近期状态低迷的Pj顽强地从败者组一路杀出，在决赛中以两个2：0击败老对手Jaystart夺冠。

WGT2008全球电竞大赛开战

全球顶级电子竞技赛事WGT 2008于2008年7月29日在北京星光现场正式启动。WGT2008是经中华全国体育总会批准立项，由华硕电脑、英特尔公司、微软公司全程赞助的世界级电子竞技赛事，于2006年正式创建。WGT 2008延续了去年的经典赛事项目，《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》和上届比赛中极具人气的MOD大赛，今年还加入了强调团体竞技的DOTA、极受玩家欢迎的“实况足球”和发扬DIY精神的超频比赛，在游戏竞技和硬件DIY上都增加了更多元素和新鲜看点。WGT 2008的比赛报名工作已经全面展开，线下比赛时间为9月19日～11月2日，赛区将覆盖北京、上海、广州、成都、沈阳、武汉、西安七大城市，同时线上选拔也将在8月到11月期间全面铺开。所有出线选手都将于11月28日汇聚北京，参加WGT 2008中国区总决赛。


华硕中国的郑威女士（左二）与其他嘉宾一起启动WGT 2008

快钱携新品亮相ChinaJoy

第六届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）在上海新国际博览中心顺利闭幕。独立第三方电子支付企业快钱作为行业代表参加此次展会，并在展会上正式发布新的电子支付产品——快易付。据了解，与普通充值卡续费方式不同，消费者可以通过快易付绑定个人的银行卡和游戏账户，并设置自动代扣服务。当用户游戏账户余额低于用户设定的限制，就可以自动为游戏账户充值，无

需用户进行人工操作，彻底摆脱因续费而中断游戏的烦恼，畅享更多网游乐趣，从而进一步提高用户的支付体验。快钱目前还与完美时空、17Game、世纪天成、光通等多家企业共同开展了一系列市场拓展活动。

另外，在本次展会上，EA中国总经理简士轩正式宣布将由天游负责旗下最新体育网游《NBA Street Online》在中国大陆地区的运营，而腾讯也将成为《NBA Street Online》在中国市场推广的合作伙伴。



晶合新作

《东游记Online》格斗上场

由炎龙科技有限公司历时两年打造的国产首款3D横版格斗动作RPG网络游戏《东游记Online》日前亮相。该游戏拥有独特的系统模式、华丽的技能、酣畅的格斗系统和传统的故事情节，首度将横版、格斗、动作RPG、网游、修真、3D等当前的所有游戏元素从真正意义上融合成了一体。不仅给予街机或者动作游戏爱好者承载回忆的载体，其简单易懂的游戏操作、爽快的战斗效果、亮丽的画风和可爱的人物造型，决定了它将是休闲类网游玩家们的又一选择。





玩家在ChinaJoy试玩该游戏

《战锤Online》定强音

EA公司在今夏的ChinaJoy展会上展出了最新游戏《战锤Online》。该游戏基于历史悠久的桌面游戏“战锤”系列的设定，本次展出的版本提供了更多的全新内容，形色各异的职业和角色让玩家感受不同阵营和种族的角色魅力，更多的地图让现场试玩的玩家得以更为深入地探索《战锤Online》中恢宏的世界背景。尤其值得一提的是本次展出的版本提供了全部的阵营对抗战争，战役、攻城战等多种形式一应俱全，而特别为中国玩家搭建的本土服务器和加强提升的游戏画面让玩家们在试玩区排起了长队。



ChinaJoy展会上EA搭建了造型独特的战锤战车



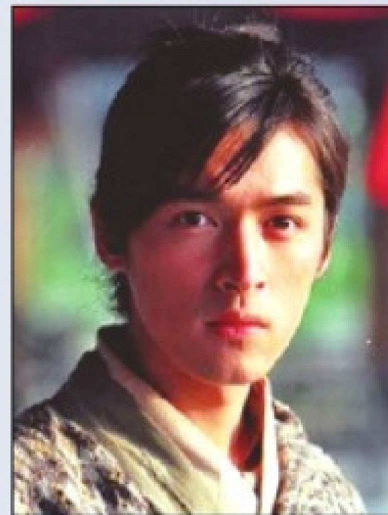
合作宣布仪式上EA、天游、腾讯三方领导为合作成功加油

搜狐《鹿鼎记》亮相



7月17日上午，在第六届ChinaJoy展会上，搜狐游戏自主研发的第二部金庸武侠大作《鹿鼎记》正式亮相。据悉，该款游戏有望年底与玩家见面。《鹿鼎记》是搜狐公司研发的一款以金庸原著为题材的大型多人在线网络游戏，游戏以金庸同名小说《鹿鼎记》为题材，游戏架构规模宏大，美术采用卡通风格，角色清新可爱。《鹿鼎记》对游戏系统及原著中的每一个细节都进行了深入挖掘，力图重现金庸先生笔下声势浩大、错综复杂的侠义江湖。

《仙剑奇侠传三》电视剧开拍



电视剧《仙剑奇侠传三》的筹备工作正式开始，其剧情与游戏的内容非常相近，讲述渝州城里乐观的年轻人景天渴望成为蜀山大侠，唐家堡大小姐雪见发现了唐门中有人勾结霹雳堂谋害爷爷，而幕后主脑居然来自蜀山，于是求助于欢喜冤家景天，由此拉开一幕武侠传奇。本片主角景天将由胡歌扮演，而他的生死搭档徐长卿一角则由台湾演员霍建华担任。

浩方推出《英雄连Online》

在第六届ChinaJoy展会上，浩方对战平台正式展示了由盛大网络和美国THQ共同开发的网络对战游戏《英雄连Online》。该游戏在游戏展台设置了试玩，不少爱好战略游戏的玩家亲自试玩了这款游戏。而浩方另一款在本次ChinaJoy上重点推出的游戏则是《封神演义Online》。7月19日上午，浩方公司CEO梁咏伦携手《英雄连Online》海外开发团队主创人员Tim和Blaine以及《封神演义Online》开发团队主创人员陈杨，联合召开了媒体发布会。会上，三家公司的代表回答了媒体对于游戏的运营、游戏设计的细节等方面的提问。



浩方携手两家游戏开发商的代表，对记者提出的问题进行了详细的回答



晶合声音

"我自己就是祖玛的忠实Fans，如果我告诉你我昨天晚上12点睡觉，那么从11点开始我一定是在玩祖玛。"

——网元网首席执行官孟宪明

7月17日下午，以"祖玛来了"为主题的中视网元娱乐科技有限公司（简称：网元网）和POPCAP（宝开集团）战略合作发布会在上海举行，有着"美国休闲游戏巨鳄"之称的POPCAP在会上宣布将携手网元网，正式开启中国战略，双方将共同开拓中国大众休闲游戏市场。位于美国西雅图的POPCAP公司是美国最大的休闲游戏开发商，自2000年成立以来，其开发的休闲游戏下载累计超过2亿次，作为业内休闲游戏的代表，POPCAP的作品一向以可爱的画面和良好的操作性著称，其作品受到各年龄层人群的喜爱，其中比较著名的产品包括《宝石迷阵》《祖玛》等。经过考察，他们选择与国内的单机游戏发行商网元网合作，在国内推出正版POPCAP游戏。发布会上，POPCAP全球首席执行官大卫·罗伯茨先生和亚太区副总裁詹姆斯·格茨曼先生在联合发言中表示，这是一次强强联合的协作。POPCAP希望能够借助与网元网的合作，使双方优势资源的强强联手并无限放大，在中国庞大市场的开拓中，寻求一个更敏捷、更灵活、更主动的有利位置。他们同时还强调，POPCAP与网元网的合作不仅仅是在零售领域，双方的合作伙伴关系将随着业务增长不断增强，今天的合作声明只是双方长期合作的第一步。网元网首席执行官孟宪明先生也在会上表示：今后，网元网将与POPCAP深度合作，引进POPCAP在全球具有高知名度的强势产品，借助网元网在国内游戏领域的优势，依托国家政策的扶持和有关政府部门的大力引导，共同携手，开拓中国大众休闲游戏市场，进一步使双方公司在中国市场奠定良好的品牌基础。



POPCAP全球首席执行官大卫·罗伯茨（右）与亚太区副总裁詹姆斯·格茨曼在会上联合发言



网元网首席执行官孟宪明发表演讲



晶合快评

看游戏，不看肉

■本刊记者 生铁



要说到最近游戏圈里最吸引人眼球的，那非Showgirl莫属了。她们是整个炎热暑期中游戏迷们躲不开的一个亮点。你只要打开游戏相关的网站，都能看到她们的照片。Showgirl这个词该怎么翻译呢？展台女郎？展台女孩？不管怎么说，这一游戏展会的"光荣传统"起源是美国的E3大展，将它发扬光大的是日本的东京电玩展，而将之瞠目结舌化的……还属咱们ChinaJoy了。凡是参加过游戏展的人都知道，行业内有影响的大公司都要占据最大的展台，这是公司实力的象征。在这里，我们往往能看到两家大公司展台对峙的经典场面——各20多米长的展台，脸对着脸，展台下面各有50多个露着肚皮和大腿的姑娘一字排开——这阵势，知道的是游戏展会，不知道的还以为是要打群架呢。总之呢，姑娘们都是好姑娘，游戏也都是好游戏，但是适当请几个增添一点气氛、帮着工作人员做点服务工作也就够了。这种比狠砸钱的Show法，还是不宜提倡。我觉得Showgirl的现场数量还是不要超过保安的数量为宜，本来观众就多，挤得不行，再站上50多个姑娘把展台一围，个子矮点的玩家恐怕看不到游戏的试玩，只能看到肉了。

媒体记者们也很矛盾，你不拍人家拍，知道大家都爱看。而且展出的游戏有80%都是老游戏，早都运营了大半年了，没什么可拍的，只好拍Showgirl。你今天来拍一拍，明天又过来拍，3天的工夫，拍来拍去，大家互相也就认识了，每次拍完了对方笑着冲你点点头，意思是：您今天又来拍我啦？

如果说有那么一天，有一些玩家如果觉得因为没有Showgirl而不来看展会了，那我觉得会场的环境也能清净不少吧。游戏展嘛，还是以看游戏为主的，又不是为来看肉的。P



New Release 上市游戏热报

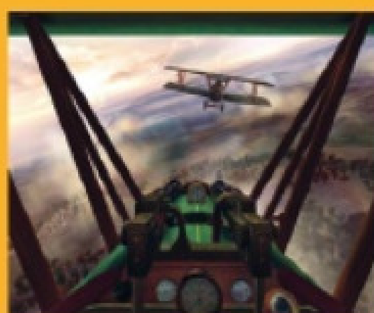
■ 晶合实验室 苍耳

前言：今年暑期的游戏质量一般，没有什么出众之作。如果你对冒险游戏有爱，又对画面的要求不高，《南茜·德鲁——威尼斯幽灵》倒是可以尝试一下。

荣誉之翼——决战红男爵
Wings of Honour: Battles of The Red Baron

射击
推荐度：80

游戏难度不高，用鼠标控制飞机的飞行和射击。游戏共有20个单独的任务挑战，10种史上真实的飞机模型供玩家选择。



制作：City Interactive
发行：City Interactive
上市日期：2008年6月29日

银河文明II——阿诺的黄昏
Galactic CivilizATIons II: Twilight of Arnor

即时战略
推荐度：80

同该系列前作相比，本作增加了一个新战役，许多崭新的特殊科技树，在细节上也更加丰富精致，游戏还首次加入了3D地图编辑器。

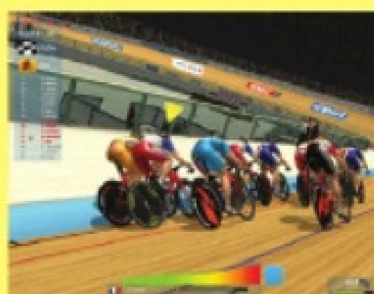


制作：Strategy First
发行：Stardock
上市日期：2008年7月5日

职业自行车队经理2008
Pro Cycling Manager 2008

模拟
推荐度：70

玩家会作为56支自行车队中一支的经理，在一个赛季中处理好这支专业车队的每个细节。你面对的将是很多职责，包括车队招募、转让、合同和培训等。

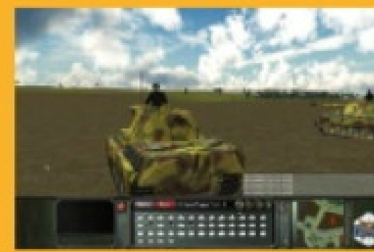


制作：Cyanide Studio
发行：Focus Home Interactive
上市日期：2008年6月29日

装甲指挥官——哈尔科夫
Panzer Command Kharkov

策略
推荐度：70

游戏是一款回合制策略游戏，每一回合由两个40秒钟的阶段组成，玩家需要在前40秒内发布命令，后40秒内按照之前的部署进行战斗。

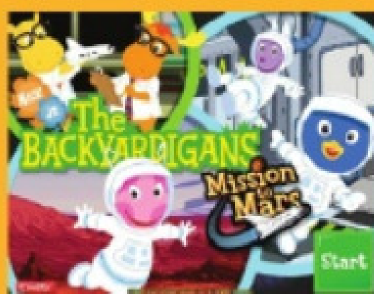


制作：Koios Works
发行：Matrix Games
上市日期：2008年7月15日

花园小子——火星任务
The Backyardigans: Mission to Mars

冒险
推荐度：70

玩家的任务就是去探索来自火星的奇怪信号，深入火星的地下洞穴，收集宇宙空间的宝物。

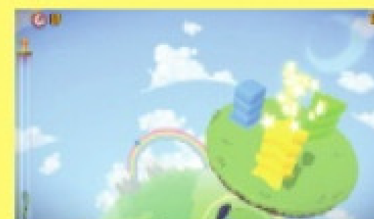


制作：Activision
发行：Activision
上市日期：2008年6月29日

虚拟宇宙
Roogoo

益智
推荐度：65

玩家会在一个虚拟宇宙中进行各种任务，开动脑筋解救游戏中的各种生物。本作是结合多种类型的游戏，在这个世界中将有各种稀奇古怪的谜题需要玩家解开。

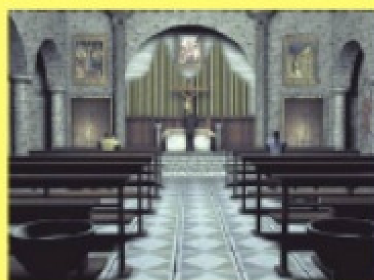


制作：South Peak Interactive
发行：South Peak Interactive
上市日期：2008年7月15日

奥罗拉——内部机密
Aurora: The Secret Within

冒险
推荐度：75

这就像是一部“X档案”的编外片，51区、军方、神秘事件……这些字眼穿插整个游戏始末。玩家所扮演的侦探就是揭开军方的秘密。



制作：BluMiAl Studios
发行：Lexicon Entertainment
上市日期：2008年7月5日

推荐

南茜·德鲁——威尼斯幽灵
Nancy Drew: The Phantom of Venice

冒险
推荐度：85

“南茜”系列已经出了很多部了，培养了一个属于它的玩家群。此次的冒险之旅发生在水都威尼斯，在这里她帮助警方破获一起盗窃文物的案件。



制作：Her Interactive
发行：Her Interactive
上市日期：2008年7月15日

时尚先生
Dirty Split

冒险
推荐度：70

游戏依靠鼠标左右键点击来进行，反映20世纪60年代初热闹时尚的生活方式，共有19个互动式角色及各自精良的配音。



制作：Josh Agle a.k.a
发行：Josh Agle a.k.a
上市日期：2008年7月3日

幻影战机——复苏
Xyanide resurrection

射击
推荐度：70

游戏充分展现了战斗直升机的各项功能，共有18个作战任务，每个关卡都有很多分支任务。支持多人网络对战。



制作：Team 6
发行：Team 6
上市日期：2008年7月15日



WECN诞生背后的故事

□北京 YZ

KONAMI的实况足球系列风靡全球，在现代足球发源地的欧洲是最受欢迎的游戏之一，在国内也有着无数忠实拥趸。不过由于种种原因（比如球队的实名授权问题），实况足球游戏并不完美，在很多细节方面都有着不同程度的瑕疵，在追求完美的玩家心中留下颇多遗憾，但WECN小组的出现在很大程度上弥补了不足。一直以来，玩家自发的汉化游戏是目前国内游戏界非常独特的一种现象，WECN就是这样一个专门针对实况系列的民间汉化小组。实况足球的WECN版本是民间汉化游戏中历史最长、口碑最好的作品之一，这个小组成立于2002年，在玩家心目中他们已经成为实况足球游戏DIY领域的典范。

起初，WECN小组是由iori8421发起组建的基于PS平台的对游戏进行基础汉化的修改小组，小组成员都是自发参加制作的，是一个非盈利性的游戏修改组织。当时众多玩家在玩实况游戏的时候都会被日文界面所困扰，在一些细节上难以进行有效的调试和选择，这就成了众多玩家了解这款游戏的最大障碍。凭借兴趣和爱好来帮助玩家解决这些问题，正是WECN小组成立的初衷。

当实况系列正式发展到PC平台后，WECN小组也紧跟形势，开始了对PC版本实况足球的汉化。刚开始他们只是对游戏中的菜单和球员名进行简单的汉化，并着重对部分未得到授权的球员和球队进行实名化，而这两个部分一直是实况玩家最基础的需求。在积累了一定的经验后，小组成员决定尝试一些新东西，在众多好手的努力下，WECN开始逐步转入对游戏的全面优化和修改阶段，比如界面的修改、草皮和足球的修改美化等多种内容。但让更多玩家惊喜的是WECN小组在解说上的重大突破，他们与现任央视体育主持人王涛合作，第一次尝试对游戏进行了中文解说。第一次尝试是基于“实况足球7”来进行的，虽然以前没有相关经验，但第一次的成果还是受到了玩家的肯定和支持。这坚定了WECN小组今后继续推广中文解说的想法，在下一个版本中他们参照当时的电视节目形式，加入了短信互动解说部分，将王涛的幽默感和搞笑才能发挥出来，“实况足球8 WECN版”让玩家在游戏中体会到了更多的乐趣。

PES2008的原始界面和汉化后的界面



之后随着实况系列在PC平台上的发展，WECN小组也持续制作着他们的汉化作品，从2004年的PES3（实况7）开始，截止到刚刚推出不久的WECN 2008，总共有十余个版本之多。WECN 2008是WECN小组的最新作品，在小组成员的心目中，这也是到目前为止他们最满意的一款作品。



汉化弥补了一些授权上的不足

实况足球发展到PES 2008，已经跨入了新的时代，WECN小组若要继续保持快速而有质量的制作效率，必须吸纳更多的DIY人才。依托“完全实况”这个中国最具影响力的实况足球游戏论坛，WECN的成员也在逐渐发展和壮大中。目前WECN成员的大致分工如下：

专业美工两名，Wkt1和foeveryp，这两位负责WECN作品的图形优化，WECN 2008的界面就出自这两位之手。

Paul81118被小组成员戏称作“全球首席球鞋设计大师”，他是WECN成立以来一直跟随团队的元老成员，其设计球鞋的技术甚至得到国外游戏DIY同行们的交口称赞。可以看到这次WECN 2008的球鞋相当精美，涵盖了目前最流行的款式，如Nike Total90 LaserⅡ、adidas F50.8 Pro Lite等，并考虑各品牌、配

色、使用人数等情况综合选出，为大多数球员选择合适的球鞋，而并不是针对某些单个球星。唯一遗憾的是因为游戏本身的限制，总共只能使用9双球鞋。

daewoo_zy和sunlovedj负责球衣设计，他们让所有国家队、俱乐部的球员都穿上了07～08赛季款式的真实球衣，不过在夏季的转会期结束后，新赛季开始时他们又将面临新的工作。

其他的诸如数据部负责人theman、脸型部VIVAS、音乐总监海阳以及WECN的核心程序员CHUT，他们带领着WECN各个部门保持高效的运作。

除此外，小组成员需要时常上到论坛与玩家进行交流，听取玩家的意见。作为实况系列的玩家，有共同的爱好作为基础，组员之间的感情保持得相当好。

在“实况足球7”加入中文配音解说后，王涛这个名字让很多玩家产生了兴趣。之前一度有传闻说当时央视著名的体育解说评论员黄健翔会加入实况系列的解说工作，但后来证实这只是一个不靠谱的传言。但当很多玩家听到王涛的解说时，依然产生了“难道真是黄健翔在解说？”的错觉，因为这个解说的语音听起来实在是太专业和到位了。王涛的确是央视的体育记者，主要负责《天下足球》栏目以及足球大赛转播的幕后配音工作，有着丰富的足球知识以及敏捷的思路，更重要的是他对实况足球游戏有着很深的感情，是一个真正的实况玩家。王涛的解说带有幽默和犀利的风格，在资深球迷中口碑不错。出于对实况足球系列的热爱，王涛从“实况足球7”开始与WECN小组合作负责汉化版的语音解说工作，尽管这只是民间游戏爱好者的个人行为，并不是官方汉化，也没有一分报酬，但王涛仍然满怀热情地负责了前后4代实况足球的解说工作。在众多实况足球玩家心目中，王涛已经成为了这个游戏系列的“传统解说员”。


WECN小组成员自己制作的球鞋

在WECN 2008中解说工作又有了新的突破，那就是增加了粤语解说。解说员区成兴目前是大二在校生，特长是主持与表演，在参与到WECN 2008的粤语解说工作之前，他已经有过不少户外活动主持的经验。

游戏中的中文解说听起来虽然有趣，但制作过程了解的人并不多。笔者在WECN小组成员的耐心讲解下，终于对这项工作有了一定程度的认识。解说的制作过程大致需要以下几步：1.听译；2.解说录制；3.解说切割；4.后期音频处理；5.导入测试以及排查错误。

实况的解说并不是想怎么说就可以怎么说的，简单来讲，WECN只是把其中的英文解说翻译成中文并将其更换。所以第一项任务就是听译了，实况的英文解说文件解开以后大概有一万句以上，每一个文件都是一句英文，有些句子只是一个球员的名字，也有些句子是针对场上形势的点评。听译的任务就是把这些英文听译成中文并记录，之后进行校对，改成符合我们习惯的说法。接下来就是由中文解说员进行解说录制，解说员录制的时候并不是每说一句话就保存成一个文件，因为那样的效率很低。录制的方法一般是将几十句或上百句录制成一个文件，这样下面就要涉及到“切割音频”的工作。由小组内专门的人员把一个完整按照听译的文本切割成数个小文件，也就是每句话一个文件，切割的时候要求也很高，前后都不能留有太多的空白音频。这真的是一个很累很繁琐的差事。切割以后就是音频的后期处理了，WECN会对音频进行音量的标准化，使其在游戏中的发音大小一致，然后按照实况的音频格式进行转换。最后就是把这些文件导入到实况的解说文件内进行测试了，如果发现错误，会进行修正，这也就是我们在论坛上看到小组成员发布进度时候提到的除Bug阶段。



球员名单的彻底汉化让人感觉更亲切了

WECN小组汉化一款作品的周期一般需要3个月到半年，再加上跟进的补丁和后续的Bug排除工作，几乎要占用全部的业余时间。尽管论坛上很多玩家提出愿意购买WECN作品的想法，但小组成员明确地拒绝了。毕竟作为民间的自发性汉化行为，WECN是无法以此来直接用于商业用途的，而且小组本身也没有这样的想法。实况系列的版权仍然属于KONAMI，WECN将其精彩的本地化后让更多玩家可以没有隔阂地享受这款游戏。从这个角度上来看，他们就像是站在巨人的肩膀上。笔者曾经问过WECN小组成员，如果有一天KONAMI宣布会在中国发售正版的WE，并实现官方的汉化，WECN会怎么对待呢？他们的回答也很简单：WECN非常期待KONAMI公司在中国推广官方的作品。因为WE是KONAMI献给球迷玩家的礼物，如果KONAMI能真正重视中国市场，那也是中国玩家的幸事。但如果条件允许，WECN还是会继续在实况的DIY道路上前进，因为他们无法割舍对实况的爱。


中国球员脸型的制作

在国内PC单机行业停滞不前的今天，仍然活跃着许多像WECN这样的汉化小组，他们与无数喜爱单机的玩家一起参与，并见证着这个特殊的年代。

凯恩旅记

——记载暗黑的历史

注：文中Diablo的名字已经脍炙人口，故未作翻译）

■重庆 Jump

20年前，三名恶魔领主——Diablo、巴尔和孟菲斯托降临在了避难所世界，给这块大地带来了深重的浩劫。恐惧、毁灭以及憎恨，三名恶魔领主折磨着凡人的意志，将人性扭曲到了最黑暗的一面。

三名恶魔领主最终被几位英雄所消灭，他们勇敢、果断，掌握着强大的力量却从来不对黑暗的诱惑低头。在英雄们的身后，有一名先知始终指引着他们的道路和方向，是他们最坚定也是最可靠的支持者。

这就是迪卡·凯恩，最后的赫拉迪姆人，解密者、引领者、先知。掌握着远古的知识，通晓击败邪恶的方法。

这本札记显然出自迪卡·凯恩之手，它记录了庇护所世界在Diablo浩劫中所经历的诸多种种。

耶哈南之月15日
柯哈斯坦尼纪元1265年

过去的一年里发生了太多令人难以置信之事。尽管我一次又一次地告诫自己，也许这一切都仅仅只是我的妄想而已，但那些事实却如此确凿，挥之不去。阿尔布雷彻王子被绑架之后，我们的莱昂里克国王显然已经发疯了。他变得狂躁而易怒，开始变本加厉地折磨他的臣民，并挑起了与西征国的战争。这场荒唐而无谋的战争最终彻底失败。之后，国王的护卫们背叛了他，这些曾经忠诚的勇士对国王的不满最终演变成一场公开的叛乱。叛乱很快被平息，国王将所有的叛乱者钉死在了木桩上，直到有一天国王也和他的儿子一样神秘失踪，这段暴政才告一段落。空气中弥散着某种令人毛骨悚然的气氛，那似乎是……恐惧。

丹赫之月1日
柯哈斯坦尼纪元1265年

赫拉迪姆人，一个多么荣耀的名字。

年轻的时候，我曾羡慕于那些无畏而充满英雄气概的传奇。我也曾幻想自己曾是其中一员——非凡的塔·拉夏，这位传说中的法师领导着的神秘的赫拉迪姆人！能成为“最后的赫拉迪姆人”是多么的荣耀，遍旅世界，邪恶出现在哪里，就在哪里与之战斗。啊，真是浪漫的想法，年轻人的能量真是无穷无尽。但无论如何，很长一段时间我并未认真对待过这些传说。

然而现在，我却必须认真去思考那些传说和现实中惊人的相似之处。我们的城镇之下也许真的有那些黑暗存在？唉，要是我这逐渐衰老的心智还能像幼年时一般毫不费力就能记起那些传说故事就好了。

我开始搜寻典籍，查找那些尘封故事里存在的真实线索。尽管所有迹象都表明这些传说中有一些真实的根源，但我接受的教育和我掌握的知识仍然不断地告诫我，这些不过是些巧合而已。

所以我现在只能怀疑，难道那些尘封的故事是真实的？难道那些勇敢的赫拉迪姆人和燃烧深渊里领主的故事并不仅仅是母亲口中讲述的童话？

丹赫之月12日
柯哈斯坦尼纪元1265年

该死，我真是个蠢货。如果我能早点采取行动，如果我能将我所在意的那些猜测讲述出来，那么那些可怜的人也许就能够逃脱死亡的厄运。而现在，一切都太晚了。光明大主教拉萨鲁斯，这位国王最信任的幕僚以寻找国王遗失的王子的名义聚集了一群村民深入修道院的地底。自那以后，这些村民再也没能走出那映射出诡异红光的修道院大门。


最后的赫拉迪姆人，解密者，引领者，先知

可怕的真相却是，曾经的光明大主教已经堕落到了黑暗面，拉萨鲁斯肯定是在修道院的地底进行着某种邪恶的仪式。那些被他诱骗到地下的村民全部遭到了毛骨悚然的厄运。他们被屠杀、被献祭给恶魔，被转化为可怕的不死生物。看上去，降临在镇上的这些邪恶是由他一手构建的，但我怀疑他也许仅仅只是一名不知情的邪恶爪牙。


崔斯特拉姆，这座破败的小镇显露出了死亡和腐败

黑夜无比漫长，修道院中不断传出仿佛出自地狱深渊的低沉呢喃。我独自一人无助地瘫坐着，对眼前的景象无能为力。我没有力量去与邪恶战斗，此时此刻我只能求助于那些传说典籍中的断章残句。对，我应当继续搜寻那些传奇，现在我对这些传说深信不疑，我坚信其中必有打败那些折磨我们的邪恶方法。

丹赫之月20日
柯哈斯坦尼纪元1265年

每一天，镇上的空气都变得更加凝重，每一天都有新的恐惧降临在我们的头上，越来越多的镇民落荒而逃，但很少有人能活着逃出这块邪恶之地。现在留下的人已经很少了——铁匠格瑞斯瓦尔德、皮聘、奥格登、法尔汗、可怜的怀特（那断腿的小家伙），当然还有和善的吉里安。今天早上我曾遇见过格瑞斯瓦尔德，这名曾经无所畏惧的壮汉脸上写满了恐惧，似乎随时都会被疲倦和惶恐压倒。然而，就在几乎所有人都在逃跑的时候竟然有人来到镇上。这些冒险者听说了崔斯特拉姆发生的异变，犹如发现了腐烂尸体的兀鹫一样聚集到了镇上。但其中一位叫安德丽雅的不一样，对她，我简直束手无策。她公开宣称自己是个女巫，而她的到来显然加重了镇民的恐慌。她对奥术知识几乎无所不知，甚至通晓那些我闻所未闻的高深魔法。为何她会特地在这样险恶的日子里来到此地？这位神秘的女巫身上显然有些地方不对劲。

丹赫之月27日
柯哈斯坦尼纪元1265年

黑暗的日子继续推移，每个夜晚似乎都无穷无尽，但每个黎明都会带来更多的冒险者。他们强壮、勇敢，或者不如说是莽撞、易怒而且好斗。显然这帮乌合之众中没有人能够称得上是英雄。他们一个接一个地进入修道院的地底，但总是有去无回。对此我无能为力，他们的鲁莽不过是在增加邪恶大军的数量。我只能继续埋头于尘封的旧纸书本之中寻求击败邪恶的答案，这些传说和现实的相同之处越来越多，该死，当初我就应该认真地对待这些传说而不是草率地忽略它们。


崔斯特拉姆教堂，这座曾经神圣的庇护所已经被邪恶所占据

拉珊之月1日
柯哈斯坦尼纪元1265年

我终于等来了希望。我每日都在观察这些冒险者，而现在有一位战士脱颖而出。他沉默寡言而且冷静异常，从他的躯体里散发出能够令人镇定的气质，在那些足以使其他只顾掠夺分赃的冒险者狼狈不堪的场合里，他却纹丝不动，始终专注如一。我觉得我终于找到了一位英雄，这位徘徊者。晚上，我请他来到了我的小屋。我为他解读了历史的黑暗篇章，毫无保留地将我的猜测与已经证实的现实告知于他。从头到尾他没有说过一句话，只是在示意我继续的时候微微颔首，似乎无论多么恐怖的黑暗都无法吓倒他。我也与他分享了我的知识，那些我在传说中了解到的击败邪恶的方法。但愿，这些知识能够在他与邪恶浴血奋战的时候起到一些作用。

拉珊之月21日
柯哈斯坦尼纪元1265年

就在今天，邪恶牧师拉萨鲁斯的诅咒法杖被带到了我的面前。这似乎是一个令人欢欣鼓舞的消息，但我知道，这仅仅是更深层恐怖的序幕。事实上，这段时间以来我一直怀疑降临在崔斯特拉姆的黑暗本源究竟是什么。要承认这个邪恶正体的事实却是过分恐怖了，提及这个名字，任何凡人都会为之战栗。但无论如何，我们已经到了不得不正视这个恐怖的现实的时候了——这一系列事件的源头，折磨着我们的邪恶之力正是掌管恐怖的魔头，深渊的领主Diablo本尊。


迪卡·凯恩设定图

事实已经非常清楚了，拉萨鲁斯绑架了阿尔布雷彻王子，并且将王子献祭给了Diablo，将他从远古的囚笼里释放了出来。没人知道这位曾经侍奉光明的祭司还打算在亵渎之路上走多远，以及他还有什么更邪恶的计划，唯一幸运的是，他已经死于我们英雄的剑下，无法继续他的黑暗仪式了。

埃瑟纳之月6日
柯哈斯坦尼纪元1265年

我辗转于噩梦之中，那可怖的梦境里有一名幼童，他正在遭受非人的折磨，临死时发出的哀嚎仿佛发自地狱深渊，凄凉之声震碎了修道院腐朽的窗户，而当我醒来时听到的却是Diablo被终结时发出的骇人尖啸。尽管黎明已经破晓，但听到这如此令人惶恐的叫声，我仍然抑制不住全身的颤抖。我无法再次入眠，只能冒险来到户外等待战士的归来。此刻时间似乎特别漫长，每多过一秒，我的担忧就增加一分。

他终于出现了，初升的太阳映衬着他的身躯，血迹覆盖了他的身体——敌人的和他自己的。我终于放松下来了，英雄战胜了Diablo，他在残酷的考验中幸存了下来，而所有的恐怖都已成了过往。

望着遍体鳞伤的英雄、望着修道院外焚烧着的尸体、望着战斗后留下的废墟，我的思想依然困惑着。如果我当初认真对待那些传说，那么这一切是否都是可以避免的？我陷入了深深的自责之中。

埃瑟纳之月18日

柯哈斯坦尼纪元1265年

Diablo被打败了。接下来的几周里，小镇崔斯特拉姆爆发出了我从未曾见过的欢乐气氛。当所有人都沉浸在终于摆脱了梦魇的庆幸中时，城镇里那位安静的、总是沉思着的英雄，我称他为朋友的战士，低调地接受了这一切庆祝活动。他总是在远处静静地观察着欢庆的人群，若有所思。在我看来，比起那些遗留在他身体上的疤痕，他在教堂地底里承受了太多的心灵创伤。这些内心深处的冲击也许已经永远地改变了他。我尝试过给他一些忠告，但他始终和我保持着距离，我并不觉得被冒犯了。时间，也许是唯一能够治愈他的东西。

埃瑟纳之月20日

柯哈斯坦尼纪元1265年

我怎么能如此目光短浅？我将我朋友的忧郁归咎于他所经历过的恐怖而产生的自然反应，而竟然从未注意到他身上所寄宿的正是Diablo本体。在战胜了Diablo之后，这个自负的战士将禁锢Diablo的灵魂石插入了自己的体内，妄图用自己的身体和精神来约束恐惧领主。然而很明显的，他失败了。他开始身披宽大的黑色斗篷，将他身体上的变化隐藏在黑暗之下。在沉思了数周之后，他终于在一个夜晚里启程了。也许他去了"东方"，在战胜恐惧领主后他无数次尖叫着名字醒来的地方。

他离开我们后不久，成千上万的恶魔从地底出现，它们攻击了我们的城镇，将它烧成了平地。嗜血的恶魔没有放过任何人，包括妇女和孩童，甚至死者得不到坟墓里的宁静，他们最终都被复活成了恐怖的不死怪物，成为了恶魔的爪牙。可怜的铁匠格瑞斯瓦尔德，他曾满怀虔诚地为那位徘徊者打造了锐利的武器和厚重的铠甲，现在他却遭受了最为不堪的厄运。在被折磨了无数个日夜之后，他被腐蚀为一名渴求凡人血肉的恶魔怪物。

毫无疑问，恐惧领主已经占据了他的身体。这个傻瓜，他以为他可以控制Diablo邪恶，然而他那不计后果的自负最终葬送了我们所有人。

现在，我独自坐在囚笼之中，在周围此起彼伏的惨叫和地狱烈焰中等待着我的末日。

卡珊之月2日

柯哈斯坦尼纪元1266年

我早已放弃了希望，向必然的命运投降了，崔斯特拉姆在烈焰中燃烧，一切都毁了。但不可能的事情竟然在今天发生了，我被拯救了。一群勇者来到了柯哈杜拉斯，与黑暗徘徊者带到这片土地上的腐蚀进行着战斗。他们有身经百战的战士、通晓魔法的术士以及盲眼修道会残存的游侠。黑暗徘徊者，那位曾经拯救了这个世界，却为这个世界再次带来了



崔斯特拉姆教堂的内部



这一次，勇士们还能如上次一样战胜三名魔神吗

浩劫的战士，已经带着某种未知的目的离开了。他临走之前腐蚀了盲眼修道会，杀掉了那些曾经为光明而战的游侠和修女。她们中的大部分都堕落并屈服了，成为了黑暗的爪牙。恶魔女妖安达瑞尔隐藏在修道院的最深处，阻断了通往"东方"的道路。只有除掉她，英雄们才能继续追赶黑暗徘徊者。

我应该紧跟着这些勇士们的脚步，希望我掌握的远古知识能够派上些用场。

卡珊之月28日

柯哈斯坦尼纪元1266年

东方是无尽的沙漠，一路上我们与野兽、恶魔以及疲惫不停地战斗。在被压力冲垮之前，我们终于穿过了沙漠，来到了沙漠中的明珠，东方之城鲁特·高因。

尽管我没告诉过任何人，但Diablo的恐惧仍然在我身上留下了印记。我夜不能寐，故乡被毁的场景不断折磨着我。那些不洁的场景，手无寸铁被屠杀的村民，地底下重复着罪恶的黑暗仪式。我祈望这些恐惧终会随着时间慢慢褪去，但恐怕我永远无法从这些诅咒中逃脱。

为了搜寻黑暗徘徊者的下落，我不断和镇上的住民交谈着，希望能够得知一点蛛丝马迹。但得到的信息非常之少。我们仅仅得知了他并非是独自旅行——他有一位名为马里乌斯的凡人同伴。我不禁好奇此人在整个事件中究竟将扮演什么样的角色。

索曼内瑟之月11日

柯哈斯坦尼纪元1266年

就当我们快要失去继续追踪黑暗徘徊者的线索时，勇士们发现了赫拉迪姆权杖。啊，作为最后的赫拉迪姆人，我太熟悉关于这把权杖的传说了。

这把杖是开启塔尔·拉夏墓室的钥匙。赫拉迪姆的领导者，非凡的塔尔·拉夏战胜了毁灭领主巴尔，并将巴尔封印在他的墓穴里。但即使是伟大的塔尔·拉夏也无法长时间的经受恶魔的腐蚀。黑暗徘徊者的目的很明显——他想要进入墓穴，解放他的黑暗兄弟。

塔尔·拉夏给他的墓穴设下了无数的迷宫和陷阱，最终我的勇士们随着黑暗徘徊者留下的线索找到了真正的塔尔·拉夏之墓，但已经太晚了。干掉了恶魔达瑞尔之后，勇士们见到了大天使泰瑞尔。泰瑞尔曾在黑暗徘徊者试图解救巴尔的时候与之战斗，在即将获胜的时候却因为一名凡人的插手而致使巴尔被释放。如今巴尔的灵魂石已经遗失，重获自由的毁灭领主和黑暗徘徊者已经出发前往了崔凡克，去解放他们的兄弟——仇恨领主孟菲斯托。

我们必须阻止这一切的发生。

蒙坦之月1日
柯哈斯坦尼纪元1266年

今天我见到了那位曾经不顾一切危险解救我们于恐惧领主之手的人，见到了战胜Diablo之后他身上的变化。在库拉斯特港外的丛林里，我们第一次亲眼看见了黑暗徘徊者，他的身影转瞬即逝，邪恶的笑声在沼泽潮湿的空气中久久回响，大批的恶魔朝我们蜂拥而上。即使坚定高贵如他一般的英雄最终还是敌不过恐惧领主的腐蚀和影响，那位英雄已经死了。我将他旧日的影子从脑海中挥去，诅咒他的自负将他引领上了这条黑暗的道路，并将痛苦与死亡撒播在了我们的世界。

孟菲斯托在我们世界中的复活是短暂的。崔凡克的人民早已被仇恨领主所腐蚀，他们互相猜疑，杀掉所有的异己。剩下的人都成了恶魔领主的忠实奴仆，他们将满腔的仇恨倾泻到勇士们的身上，但这些都无法阻止勇士们的脚步。他们战胜了难以置信的艰难和恐惧，最终在孟菲斯托刚刚复活的时候击败了他，收回了他的灵魂之石。

勇士们目睹令人挫折的一幕——尽管那位徘徊者的心智早已被Diablo所占据，但Diablo冲破凡人肉体的束缚获得彻底重生的消息仍然令人颤抖。黑暗徘徊者身上所有的人性都已经泯灭，他已经被Diablo彻底取代了，无论是心智、身体还是灵魂。

Diablo已经回到了燃烧的地狱中。他正在组建一支足以横扫整个世界的恶魔大军。勇士们决定对燃烧地狱发起突袭，以永远终结Diablo的存在。在大天使泰瑞尔的帮助下，他们义无反顾地前往了防御地狱的前哨站——天堂庇护所。

此时我能做的只有祈祷，祝他们好运了。

奥斯塔纳之月4日
柯哈斯坦尼纪元1266年

在深渊地狱，勇士们解救了被腐蚀的天使，一路前进到了恐惧要塞。地狱之战的惨烈超出所有凡人的想象，居住在深渊里的恶魔连最恐怖的梦魇都无法描述其样貌和残暴。

然而最终勇士们取得了胜利，Diablo死了。我渴望听到这个消息已经很久了。当这个消息最终到来时，我才稍微感到一点欣慰。

然而我的轻松还显得太早。立马就有消息传来——另一支恶魔大军正在向阿瑞斯特进军。毫无疑问，这是巴尔的军队正在攻打世界之脊。我们即刻出发，踏着战争之潮向北方挺进。

无论如何，我们还是有一些值得祝福之事——孟菲斯托和Diablo的灵魂之石都已经在地狱熔炉中被摧毁了，他们不会再阻挠我们了，永远不会了。现在，魔神三领主中只剩下最后一个了。

贝珊之月2日
柯哈斯坦尼纪元1266年

北方山脉刺骨的寒冷考验着我那年迈的老骨头。巴尔的大军据守着从最后的要塞哈洛加斯到山脉顶峰所有的通路。我的勇士们的荣耀、力量和奉献从未停止过让我感到惊讶。他们勇敢地战胜了无数的恶魔，并靠近了巴尔本尊。最终的决战就在眼前。

在勇士们浴血奋战的时候，背叛的谣言却笼罩着整座城镇。守军的境况越来越艰难，这一次，我们绝不能再晚了。

贝珊之月10日
柯哈斯坦尼纪元1266年

我们似乎被诅咒了，每一次胜利之后我们都面临着失败。尽管勇士们摧毁了巴尔，但大天使泰瑞尔带来了绝望的消息。世界之脊山脉顶峰里存有一件被他唤作世界之石的强力神器，而如今世界之石已经被巴尔腐蚀了。对于世界之石及其蕴含的能量我知之甚少，这件神器自上古时代起就被秘密保护在此，据说其连接着整个世界的根基。大天使泰瑞尔认为唯一的选择是摧毁世界之石。尽管我害怕这样的举动会对这个世界带来我们无法想象的创伤，但我也只能祈祷泰瑞尔天使此时此刻作出了正确的抉择。

（旅记至此戛然而止）

那之后的故事众所周知。三名恶魔领主都被消灭了——至少看上去是这样。但摧毁世界之石动摇了整个避难所世界的根基，尽管其带来的深远影响还不得而知。

20年过去了，避难所世界享受着难得的平和，关于上次浩劫的记忆也渐渐的开始变得淡漠。直到最近，一些新的邪恶又开始在暗处滋生，关于邪恶复苏的谣言四起。

于是迪卡·凯恩只身来到崔斯特拉姆教堂的遗迹中开始搜寻关于新的邪恶的线索。就在此时，天生异变，燃烧着的邪恶印记划过天空，从天堂之上重重坠落到Diablo曾经复生之处。地狱烈焰开始燃烧，无数古老的邪恶生物从深渊中醒来。

黑暗再次降临了。P



燃烧的印记重重坠落在Diablo曾经复生之处，邪恶即将从深渊中苏醒

▶深度关注

日系网游，还是钻空子网游？

《大众软件》陆续刊发了几篇关于日系网游的文章后，读者们的反应很是踊跃。而就有这么一位读者，他不仅看这些文章看得很欢乐，而且给小虾发来了他的稿件。这位读者的观点很简单，那就是：游戏有问题，一定是设计的问题。这样的看法倒不是第一次被提出，不过这位读者也说了："以前的文章里对这个问题没有进行充分讨论，其实这个问题很严重啊！"到底有多严重，我们来看看吧……

■天津 见缝就钻

因为个人喜好的关系，我本人对光荣系的游戏很有好感。单机每出必玩，网络游戏自然也不想放过。以前大家都说《信长之野望Online》怎么核心向、怎么难玩，《大航海时代Online》里面杀得昏天黑地，其实光荣的另一款网络游戏《真三国无双Online》被引进国内后，情况又好得到哪里去呢？

原本和谐的"无双"世界

说到《真三国无双Online》里的游戏漏洞，这里就有必要先简单介绍一下游戏的系统。《真三国无双Online》里没有通常意义上的等级之分，大家创造的人物其属性都是一样的，唯一能增强属性的就是各种装备。巧的是，游戏里同样没有经验值这么一说，而是用官位的大小来区分玩家的"阶级"，官位的高低决定了玩家可以用什么水平的装备和武器。但问题是，官位大小是以"义"这个数值的多少来变化的。玩家获得义的途径是打冲突战斗或完成NPC任务来获得。显然，你想在游戏里取巧只能在义上大做文章。



日本玩家好几年都没有发现的漏洞很快就被国服玩家利用并发扬光大了

讲到这里，可能很多人认为这就是一款PK游戏，其实不然。《真三国无双Online》和大多数网游一样有势力之分，而且不仅仅是魏、蜀、吴，势力很多。在这里，游戏好像吸取了《大航海时代Online》里某一势力人数过多，导致一家独大，进而毁灭服务器平衡性的教训，游戏里给每个势力都加了一个人数限制。也就是说，当某一势力的玩家过多时，此势力就不能再加入玩家了。只有当各势力人数平衡后，才能继续加入该势力。按理说，这是个不错的限制，就像现在有些很牛的论坛不开放注册一样，想混进去乱搅和没那么容易。

但事情坏在游戏里有个世界排行系统。你个人每一次战斗所杀的人数（玩家和NPC）、获得的义，包括你每次战斗所获得的道具都会被系统统计，然后列入这个排行榜中。或许没有这个排行榜给你臭显摆，动了取巧之心的玩家可能还不会那么多。正因为有了这个排行，大家都非常关注自己在排行里的位置——每个人都是有虚荣心的，谁都想排在第一。也许设计者的本意是增加游戏粘着度，让玩家为了荣誉展开较量。但在国服里，偏偏有些人又不想去慢慢累积自己的统计数字，于是"刷子"就出现了……

刷子的"荣誉历史"

刷的模式很简单，就跟《魔兽世界》一样，因为即便输了也不是完全没有好处。有的人进了冲突战场就一动不动，故意输给对手。这算是没有"技术含量"的，还有人用一台或多台电脑，自己和自己刷，更有甚者，为了在某个单挑的排行上能排名第一，不惜用自己的大号去杀小号——反正游戏也不限制多开，也没有不许"自相残杀"。久而久之，刷的风气就起来了。玩家的虚荣心在作怪是一方面，游戏管理者没有去有效遏制它的发生是另一方面。因为目前还没看到哪个玩家因为刷而受到处罚的，那些刷子依然在排行榜里高高在上。

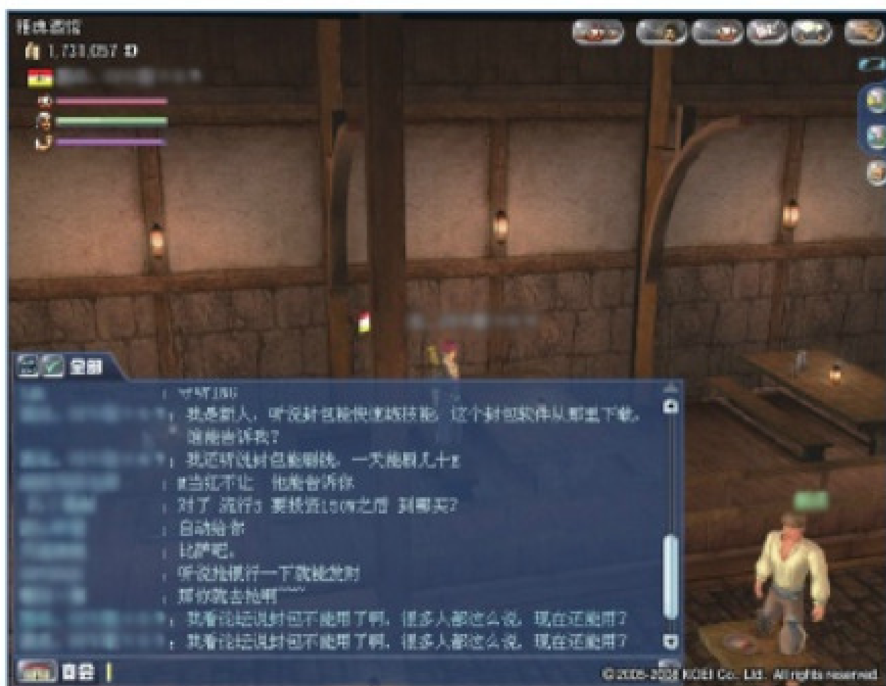
刷子所能做的事还有很多。游戏里曾经有个演习系统，就是让本势力玩家分成甲乙两方进行练习，演练战斗。游戏开发者为了让玩家演习起来有动力，把这里设置成了不管胜利与否都可以拿到"义"和宝石（这个为收费道具）。这样的"大甜点"怎么能不被刷子们利用？这可好，每天的冲突战场里，一眼望去人山人海，刷演习也就成了"演戏"。这么做的结果就是，游戏里多了很多官位高、技术差的将军，让游戏的乐趣大打折扣，最后运营商也意识到了问题的严重性，干脆把演习系统关了。

当然中国玩家的智慧是无穷的，刷子们怎么会被这小小的挫折所影响？游戏里不方便，他们就通过QQ群和论坛强化联系，继续和其他势力的玩家刷。如果你去一个《真三国无双Online》的讨论区，看到一大片找人一起刷这个刷那个的帖子，千万不要感到惊奇。

老大难的海盗问题

说到漏洞，必须说回到《大航海时代Online》里。据说，光荣开发这款游戏的一个定位，是把它做成休闲类游戏。很多人不禁要问，既然是一款休闲游戏，为什么还要设计战斗职业？据说得到的解释是，游戏里分了冒、商、军三大系，冒和商从游戏开发的角度上是没有战斗能力的，但游戏中一些任务偏偏需要去打，因此军人就帮助这两个职业完成任务，同时也能增加玩家间的交流。据说，因为又怕


不但大家刷得火爆，游戏里也出现了卖封包的，这可真是光荣网游中的一景


海盗和工作室是《大航海时代Online》里的老大难问题了，始终无法彻底解决

军人无聊全去做了海盗，所以才设计了海战……

这个说法虽然是传说，倒也有些道理。但到了国服，这款休闲游戏就完全变成了泡菜游戏，投资战、恶意PK的海盗行为每天都在上演，根本问题自然就是设计上的漏洞容易被利用。

海盗是目前《大航海时代Online》国服的一个大问题，因为游戏里做海盗的门槛比较低，只要你综合等级够27级，再把划船技能挂到15级，学点白技能就可以去做海盗了。《大航海时代Online》里的港口对该国玩家保护不力，海盗可以自由出入其敌对国同盟港和领地港口，在港口里销赃，把赃款转入自己的小号。试问历史上哪个海盗有胆这样做？《加勒比海盗》里的船长杰克进次港口，还要去行贿码头官员。是谁规定国家精锐的NPC海军只能出现在首都门口？而且其火力还这么差，完全成为海盗玩家"收割"徽章的对象。

游戏里的船和技能也有问题。众所周知，排桨帆船属于近海帆船，经不住大浪，在航海发展中被风力帆船淘汰了。但在游戏里不是，海盗们驾驶着他们心爱的排船遍布全海域，不怕风不怕浪，这符合游戏一直渲染的历史氛围吗？另外，排船配合海盗们用脚本或封包练出来的划船技能，可使排船拥有很高的速度，能和游戏里最快的风力帆船、高速帆船不相上下。现实中不可能完成的目标在游戏里就这么"逆天"了。当然很多玩家更感慨的是，划船的水手竟然不会疲劳。说实话，游戏开发者们划过真船吗？去划一次你们就明白了……

国服《大航海时代Online》里的海盗猖獗到什么地步，在《中国式迷航》这篇文章（刊登在《大众软件》2008年第9期——编者注）里有所反映，我认为这一点也不夸张。曾经在论坛上看到过某服务器里两个有名的海盗玩家的杀人游戏，规则很简单：就是比谁在一天之内抢劫的人数多，然后截图贴到论坛上为证。为了发展更多潜在的同伙，一些海盗玩家还写出了详尽的海盗打劫"秘笈"。笔者有幸拜读过其中一篇，这个家伙在文章里把所有被打劫对象比喻为"羊"，文章里写的海盗打劫技巧之精密、仔细，可谓前无古人后无来者。他本人在游戏里的个人说明就是：肥羊，该交税了！说实话，跟他在一个服务器的非战斗职业玩家都该自认倒霉——反正游戏系统本身也管不了他。

事实上，海盗就应该呆在属于他们的地方——海盗岛。游戏里虽然也有海盗岛，但谁记得它起到过应有的作用？

设计的漏洞更致命

反过来，《真三国无双Online》里的漏洞也令人无奈。别的不说，武器的不平衡就很明显，有人在官方论坛里发了帖子，详述利弊。

1.甲刀幻杖，偷袭完就迅速溜走，不断重返（或4个扎堆），你打不到他，他最终打死你，干脆大家都玩甲刀幻杖，别的武器不用开放得了。

2.朴刀、铁剑、直枪或者双鞭、多节鞭，带上风雷冰玉，远远打中你后，上来一套C3+无双，你就等死吧！不死他跑开再来，最后大家就比谁扔得准。

3.法杖，就跳来跳去不断烧你，很难抓住。


武器设计的不合理也是令人恼火的地方

4.铁鞭、双剑厉害又怎样？也无非打打菜鸟罢了，高手谁让你靠近啊？谁跟你近战？

于是下面就有个比较无奈的回复：看见甲刀、幻杖、法杖组队，我只好主动掉线！

我们知道，当初进入中国网游市场的多是《传奇》一类的游戏，练级和PK就是全部。中国玩家已经深受影响，认为游戏不练级、PK，就不是游戏，就得不到乐趣。后来一些"泡菜"可谓"顺应民意"，以百人PK、千人国战为卖点，导致很多人认为游戏的乐趣就是比谁杀的人多。《大航海时代Online》里的很多军人都在抱怨，战场里怎么最多才10对10啊，怎么不多点啊！《真三国无双Online》中也是同样，玩家认为游戏的冲突模式4对4人数太少，强烈要求变成百人、千人战……

说了上面这些"陈词滥调"，无非是想强调一个观点——那就是国服的游戏环境本来就如此，一朝一夕很难改变。任何游戏开发者，都必须事先想好规避游戏盲点的招数，而不能把自己的设计建立在"玩家都是好人"的假设上。哪怕这款游戏在日服时没有暴露这些缺点，但既然你要进入中国市场，就必须适应这里的现状，作出一定的改变。但我们可以看到，《大航海时代Online》陷入了海盗危机，《真三国无双Online》里也开始工作室泛滥（他们出售的封包据说是以"调级"为卖点的，可能就是设法为玩家加"义"）。




从源头上制止玩家钻空子的可能，是不是真的很难呢？

面对如此狼狈的局面，我们很少看到游戏的运营和开发者从技术上采取补救措施。这里面的原因可能有很多，比如开发商与运营商无法交流，或是其中一方放任自流，但这不是我写这篇文章想表达的观点。我想说的是，日系网游在中国的衰败并不是因为这个游戏的玩家有多烂——那些如今在线人数几十万、口碑又十分不好的网游，也不曾像我提到的这些游戏一样，存在这么多的设计黑洞！

▶在线事件

记一次典型的"仇杀"事件

网络游戏在中国兴起后，吸引了各个年龄层次逐渐进入游戏中。你所见过的玩家可能形形色色——有父子一起闯天下的温馨，也有拿父母身份证偷玩的"漏网之鱼"，甚至有一位大叔玩通宵之后还要和老伴一起准备早饭。但这些有趣的人构成的虚拟世界却不一定有趣，随着道具收费和RMB玩家的风行，本就不再单纯的游戏里充斥着金钱的味道，人情味也更容易扭曲成"帮派利益"，导致一场场腥风血雨。

■河北 小狐狸

《大话西游3》已经正式运营一年多了，虽然现在游戏人气并不算旺盛，但是仍然有一群忠于国产、支持国产的玩家在里面打拼。为什么要说"打拼"呢？因为不久前，某服务器里的"A帮"和"B帮"就发生了一次大型的"帮杀"。从名片骂到世界，从皇宫组队演变成"吃香"杀人。到最后，两帮人只要看到"敌对"帮派的人在升级、跑任务，就会组队吃香点杀。如果对方队中有其他帮派的玩家，好心人会劝他们离开，不耐烦的就一起杀掉，算你倒霉。究竟是什么导致了这场后果惨重的帮杀呢？这还得从头说起。

一次"跳车"引发的争执

其实在帮杀事件之前，两帮人就起过冲突。起因很简单，某次做升级任务时，有人接任务后没去做就离队了（这个任务需要70级玩家组3人以上队伍接任务，如果有人没有做完就离队的话，即使加入新成员完成任务，新成员也无经验值）。然后队长（B帮成员）就代表队员找离队者所在A帮的帮主，说此人无故离队，要杀他给个教训。


RMB时代，随便练个人出去可不好混

A帮帮主平日在游戏中是个风云人物，一身极品装备，手拿神兵，宠物都是神兽，也是一身极品（明显是RMB玩家），还有一支自己的PK队伍随时"护驾"。A帮主队在服务器中PK无人能敌，所以大家都敬畏三分。不过A帮帮主还是通情达理的，知道是离队者的错之后就明确告诉那名队长："是他的不对，所以你杀他一次吧。但也只能杀一次，再多了我可就不会坐视不管。"但是那名队长怎么能咽下这口气？纵使面对对方"老大"，也直接回了句："不行！我们要一人杀一次，我们是4个人，就要他死4次。"这样，A老大也不能忍了，于是这件事从私聊走向世界（游戏中的世界频道），从游戏内争执走向论坛叫阵，好在这件事最后讲和了。至于如何和解那是他们自己的事，笔者不太清楚。

网络上的事口说无凭，全靠人品。追究起这件小事谁对谁错其实很复杂，很可能跳车的那个人觉得队伍不好，甚至可能临时有事。但这件小事，已经给服务器里的两个甲级大帮造成了裂痕。这件事最后没闹起来并不全是因为大家都讲理，而是因为惹事的人没有分量，不值得某些"大人物"为他们出头。

你看，这个虚拟社会就和现实中一样，有友谊、有背叛，也有利益权衡。其实网游或许比现实社会更极端。现实社会里，大家遵守法律，哪怕有了"跳车"这种事，赔礼道歉也就过去了，不是逼不得已，没有人在大街上挥拳相向。网络游戏中就不是如此，游戏中的生存法则建立在游戏设计的构架上，而执行者——GM也不可能摆得平这种谁也说不清的"家务事"。于是，游戏中的帮派仇杀更容易盛行，而且杀起来大家也格外投入。但这要看"杀戮"是因何而起。

如果上面的"跳车"事件换一种情形，事态会如何发展呢？

一次盗号引发的血案

平静的日子总是那么短暂，在跳车事件之后没多久，A帮的一名女玩家被盗号了。说起此女，倒是大有来头，平日与A帮帮主和其主队成员交情颇深。盗号者在世界频道里叫卖她的装备时，还有A帮的主队成员刷屏说不准买，"谁买杀谁"。这名女玩家据说又闹论坛又找公司，找装备忙得焦头烂额。偏偏这个时候有人说她的风凉话。说话的是这位女玩家很早以前的仇人，本来都已经封号不玩很久了，也不知为什么这么巧，这个时候上线来专门攻击被盗女玩家。除此之外根据"线报"，还有B帮成员在这个时候玩起两面派，见什么人说什么话，惹恼了这名女玩家。这下战火就点燃了。

两帮人先是在皇宫组队对杀。说实话，B帮相比A帮实力有一定的差距，因为A帮里RMB战士居多，不论装备还是宠物


帮派大战打起来就要不计后果


如果以前就心存芥蒂，那么一旦有了导火索，帮派大战就不可避免了


正常的PK区域有时已经无法解决问题……


一把不错的神兵

都是花大价钱弄来的（买一只0级的宠就得花8000来块），普通的极品装备和宠物当然更无法相提并论。但是B帮帮众士气不减，本着“被杀二三十次也不认输，誓死保卫帮派”的决心，两拨人就这么“犟”上了。死不服软倒是勇气可嘉，最心疼可是经验值。这一点点经验都是辛苦升上来的，这么杀下去，少说千八百万的经验值没了。

这战火点燃得容易，要想熄灭就难了。本以为在皇宫打打，世界频道里骂骂事情就完了，但没想到两帮人谁都不解气。想想也是，涉及其中的这一票人都是帮里、服务器里的名人，不论是在帮里的地位还是在游戏中的“威望”都很惊人，随便打打就收手怎么能拉得下脸呢？再说难得服务器里出了件大事，不论是看热闹的还是来帮忙的都络绎不绝。本来一个个人问题，一牵连到帮派或是上了世界频道就众人皆知了，一时间整个服务器里议论纷纷，这时候你想低调还真是挺难的。

对杀完以后，两个不服气的帮派玩到了新的水平，明的玩完了还玩阴的！不知是哪个帮派起的头，组队吃香（游戏中在皇宫以外的地方不允许杀人，但玩家可以在杂货店购买杀人香，吃了以后偷袭，偷袭的代价是要坐牢），到升级地去偷袭对方帮派的队伍。这下可就闹大了，因为平时一起升级的玩家不一定是一个帮派里的，经常是组野队喊人。这些吃香偷袭者，只要看到队伍里有敌对帮派的人就大开杀戒，两帮中早有防备的人自然会全力反抗，那些一无所知的人还没明白是怎么回事就去见了黑白无常，无辜被连累。

你看看多吓人——本来大家在一起说说笑笑，正升级的升级、做任务的做任务，突然见不远处气势汹汹来了一票人马，顶多来一句“非XX帮成员你们快点逃跑，此事与你们无关”，然后就打了起来。不喜欢惹麻烦的人这时多半就点“逃跑”离开了，但稍微有点脾气的人就觉得心里不爽快，帮着队友打起来。很快，全服务器的人都知道A帮和B帮的事已经到了白热化的程度，更有人把称谓改成了“铁血保B帮”“誓死杀尽A帮”。那两天，排行榜上经验值呈负数的人迅速增长，而杂货店老板娘的嘴都笑歪了，因为杀人香开服以来卖出的总数也没这两天多。

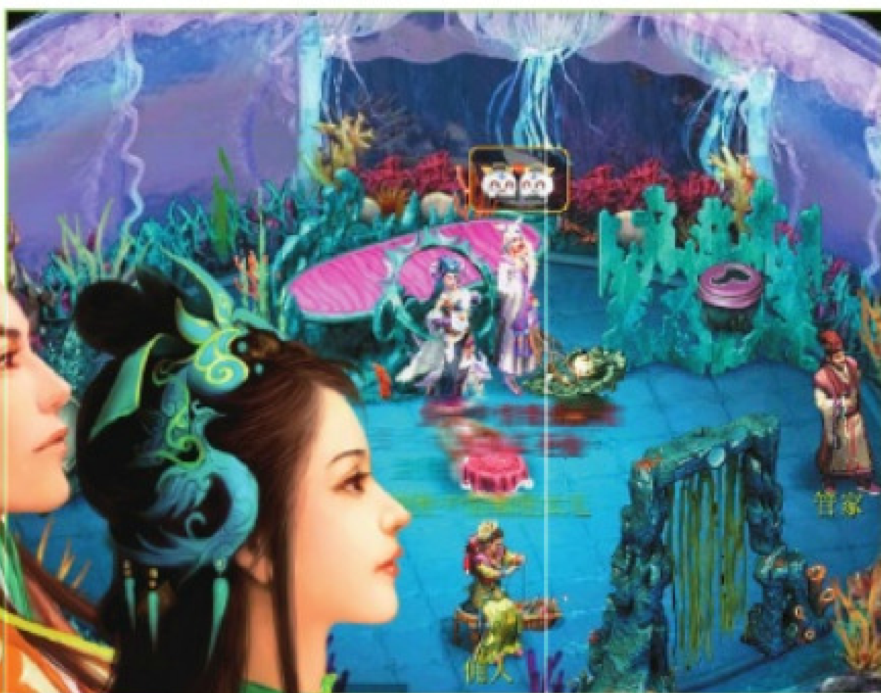
网游，这个极端的社会

网游世界中，很多人都希望自己称王称霸。但以前，并不是你想称王称霸就称得起来的。游戏时间长短、你对游戏的粘着度决定着你是否可以拥有游戏中的极品。那时，因为天天泡在游戏里，大家不仅不愿意为游戏花钱，而且总是想怎么能不花钱而玩游戏。有的玩家心疼点卡钱，冥思苦想地去挖游戏的Bug。如早期《石器时代》里，玩家没点了只要自己不主动下线就不会被系统踢下线，很多人宁愿在线挂到死机。而《魔兽世界》里，到现在还有大量用金币买点卡的玩家，愣是把它玩成了“免费游戏”。但道具收费游戏和RMB玩法兴起后，更多的人开始借助RMB武装自己，只要装备好、级别高、宠物厉害，你就是游戏里的No.1。这么说有点绝对，因为不少人即使装备很好为人也很和善，但道具收费和RMB玩法的出现的确让希望称王称霸的人越来越多——讲道理没用，一切凭实力说话。而且当这些人花的钱越来越多，游戏里也越来越吃得开时，这些人甚至轻视了现实里的自己，整天幻想在游戏中呼风唤雨。以前《传奇》时代，这样的牛人可能屈指可数；但RMB时代，只要肯花钱，进入“上层社会”就没有名额限制。


帮派成立，四方来贺

可是大家都知道，这个“上层社会”也不是随便什么人都能进入的，靠的是人脉和“人格魅力”。在许多游戏里，RMB玩家可能平常上游戏的时间很少，靠买装备达到了人人艳羡的程度，但在游戏里没有一个朋友。反过来，有的玩家又有钱又有游戏时间。不是自己花钱“打扮”一番，就是被自己的无数个“好兄弟”养着。特别是一些大公会的头头，不仅有钱而且有人，整天将这些人指挥来去，呼风唤雨，好不快活。这些老大本人可能还在上初中、高中，正是一个人精力旺盛、无处施展的时候，如果其中再夹杂点三角恋爱、英雄救美，就更符合网络游戏的现实意义了。

《大话西游3》里的帮派仇杀，是一个平常的事件，也是一个典型的事件。因为风云人物骑虎难下，个人问题就发展到了帮派之间的争斗，作为帮派成员，哪怕你厌倦这种杀戮，也要为了维护帮派的形象、利益而拼命。为什么那么多人在游戏里为这样的事情拼命？或许原因很简单。我们经常可以在网吧看到“大妈”在游戏里用着清纯的形象，说自己是18岁少女；在跳舞游戏里看到无业青年，说自己是有钱的阔少；在《传奇》里看到漂亮小女生打着粗话，用着糙男形象杀人；甚至是现实中的男女朋友在游戏里各结新欢。


很多中国玩家喜欢在游戏里结婚



网络游戏已经不再像以前那么单纯，许多人玩游戏也不再是为了单纯的开心快乐，更多的是渴望实现自己在现实生活中无法满足的愿望。

ESWC2008先行举办的大师赛已经尘埃落定，作为ESWC总决赛的预热，大师赛也为各地方赛区的年轻选手参与ESWC总决赛提供了机会——本次大师赛前三名的选手可以直接晋级ESWC法国总决赛。这样一来，等于让已经出线的知名选手不用再和本国的其他选手争夺参赛权。虽然这次大师赛有着如此体贴的用意，但是邀请的8名选手中有一半都是韩国选手，还是让很多魔兽玩家心里多少有些异样的感觉。不过最后的分组却非常有意思，4位非韩国选手被分在了上半区，他们分别是中国的Sky、法国的TOD、荷兰的Grubby，还有乌克兰的HOT，可以说相比上半区的死亡之区，下半区全部是韩国选手的总体水平就偏弱了一点。最后Sky和Moon不负众望再次上演宿命对决，那么谁最后赢得了ESWC大师赛的冠军呢？请看下文分解。

第一场战报简介：

交战地图：TerenasStand
交战双方：WE.Pepsi.Sky（人族）地图5点位置，MYM]Moon（暗夜）地图10点位置
战报看点：1.Sky几近疯狂的极限骚扰；2.Sky丢卒保车的战略意图

两人的第一场战斗在TS上展开，TS作为目前被公认的战斗最紧凑的两人地图，对于人族和暗夜来说都有不同的优势与杀招。人族自然非常喜欢TS这种近点开局就能扩张的地图来进行他们传统的双矿流发展战略，暗夜自从Soju在TS上发扬了女王流之后，也突然对这张以前极易被人类TowerRush的地图充满了爱。月魔和人皇的开局几乎如出一辙（虽然不是同族），都是拿下TS上最软的地精实验室后直接开赴分矿进行扩张同时“速三”的路线。期间有一个让所有观看者和Moon本人都觉得“囧”的细节，在用“树元素”MF的时候，月魔一个失误让战争古树拍死了一个LV3的怪，也就是这么一个小失误使得原本速三就可以去骚扰的女王不得不再多打一片营地才能南下**（图1）**。所谓的黄金时间就这样稍


图1：就是这一拍让Moon原本计划的骚扰付诸东流

纵即逝，等到女王踱步到人类的分矿早已经有一个烧魔塔严阵以待，没办法骚扰矿区的女王只能顺手找附近溜


图2：Moon反利用闪电盾的特性来增加MF效率的操作值得学习


图3：人类的民兵真的是暴雪给予人族最大的礼物


图4：Sky大方地送给了女王猎物就是为了拖延时间

达的步兵下手，Sky倒也大方，既然步兵逃无可逃干脆就拱手送人拖延时间，大法师带着LV2水元素北上骚扰，顺便插眼布控**（图2～图4）**。

小贴士：

女王的闪烁技能在TS这张仅有一条小河隔开的地图上，可以在中央地图的边沿部分直接闪烁到两处分矿，Soju就曾经利用了这一特性速三之后立即升级了两级的刀阵血洗了很多农民。**图6、图7**


图6：发现对手要空降骚扰


图7：一个闪烁就能回到分基地




图5：为了防止女王的暗杀，Sky早早购买了飞艇


图8：知识古树连续被推是Moon后来失败的主要原因

从Moon升级女王的路线来看，分明是主暗影突袭副闪烁的暗杀流配点，Sky显然从刚才送给月魔的3个步兵的尸体上了解到了这点，于是果断放弃了野外MF避开女王的暗杀，并购买了一架飞艇开始了对暗夜的极限骚扰（图5）。此时，Moon的发展速度略比Sky快一点，二级基地已经完成知识古树也在建造中，人皇此时前去骚扰的部队数量其实不多，也就是大法师加4个步兵外带水元素，但就是看准了女王没有刀阵这一点，Sky毅然在暗夜的分矿旁投下了所有兵力，两度逼迫暗夜取消知识古树的建造。别小看这30秒的拖延，人类就是靠这30秒拉平了与暗夜科技上的差距。Sky一看到对手此时没有高级建筑训练主力兵种，立刻加盖了双兵营暴火枪，同时利用人类加速建造的优势迅速盖起了神秘圣地量产法师（图8）。

Sky安插在暗夜半场的两个侦察守卫把暗夜的兵力建筑部署掌控得一清二楚，笔者眼看Sky突破60人口的大军带着民兵黑压压的一片杀向只有30人口出头的暗夜，就已经知道胜负已分。Sky对于暗夜仅有的6个射手的反击毫无兴趣，只顾在暗夜的分矿前圈地霸塔层层推进，月魔那边此时连3级基地都还没有升，利爪德鲁伊还是专家级只会加血不能打人的状态。Moon也知道大事不妙，立刻前往酒馆招募了熊猫和深渊领主，想用AOE来和人类的万金油火枪群负隅顽抗，可这时的大资金投入又有什么用？先前如果自己不捏着1400G死活不肯花，现在这分基地也绝不会落到被Sky建立起前沿阵地的窘境。在Sky将月魔的3个英雄轮流杀了个遍之后，月魔输掉了第一局（图9～图11）。


图9：人类大军压境，还有塔占前沿


图10：亡羊补牢为时已晚

图11：第一场比赛Moon最终为心不在焉而付出了代价

战报分析：

从1/4决赛开始就没有遇到强力对手的Moon，显然在决赛第一局投入的状态没有力克瓜比和TOD的Sky来得出色，从最开始的古树拍死Creep的失误到后来迟迟没有升级3级基地，也没有同时建造数个知识古树来减少人类强拆这几点来看，月魔的失利完全咎由自取。不过好在决赛是三局两胜，好戏还在后面。

第二场战报简介：

交战地图：TwistedMeadows
交战双方：WE.Pepsi.Sky（人族）地图7点位置，MYM]Moon（暗夜）地图1点位置
战报看点：月魔返璞归真的速女猎全场压制和多线操作。

大师赛决赛人皇vs月魔

■上海 团团

如果说前一场比赛是月魔连出昏招露出了自己的死穴，那么第二场的比赛Sky的开局到现在都让我摸不着头脑。双方处于TM最远的对角线站位，对于人类来说这原本应该是最希望看到的局面，既可以无威胁地调动民兵MF，又有多片矿区可供扩张。但是Sky开局就把所有兵力投入到暗夜基地，如果是要速TR，那至少也应该带上民兵，但从种种迹象显示人皇都没有TR月魔的想法，那就是说他也许只是想开局骚扰对手，以拖住兽王MF的脚步（图12）？可毕竟暗夜是在主场作战，兽王的召唤流又有泉水源源不断地补充，交手几个回合之后Sky就草草地撤兵了


图12：第二场比赛一开始，我就没明白Sky在想什么

（**图13**）。看来Sky只是想拿些步兵当诱饵勾引暗夜的追杀，好让自己有机会扩张分矿，可月魔也不是吃素的主，满地图安插的小精灵很警觉地发现了人类部队向10点分矿行军的动向，这一来更坚定了Moon速女猎手的决心。人族由于先前的主动送死行为，使得扩张的兵力不足，清怪速度缓慢，等到暗夜的射手在后方射杀自己的农民的时候人类还在和野怪纠缠，好不容易重伤的农民们有机会树塔霸矿，暗夜的女猎手和兽王又已经杀到。此时的Sky完全处于骑虎难下的局面，想要强行霸矿的话兵力不足难以和暗夜对抗，放弃分矿的话势必全面落后于对手，在起跑线上就已经失去了比赛。Sky最终还是决定放手一搏，与暗夜拼个鱼死网破，可惜的是交战的时间正值夜晚，Moon巧妙地利用夜色的掩护和Sky打起了太极——受伤的部队隐入夜色，新赶赴战场的女猎和人类正面交战，很快完全处于劣势的人类只能放弃扩张交出了正面战场的控制权（**图14、图15**）。


图13：骚扰得有模有样，但成功寥寥


图14：先前丧失了太多兵力导致自己的MF效率低下


图15：女猎手的到来彻底宣告了人类扩张失败


图16：单兽王的Moon在速三之后的压制力绝不逊色于大法师


图17：可怜的人类英雄就这样被女猎到处追着跑


图18：那边女猎把Sky追得狼狈不堪，这里兽王却轻松地开始乱矿


图19：如此的实力对比还有继续的必要吗

被逼放弃扩张的Sky倒也沉着，马上拉着大法师去暗夜基地骚扰勾引回暗夜的主力部队，同时立刻升级基地量产火枪和招募娜迦想要在中期挽回劣势。但是这次月魔没有再出昏招，针对人类目前没有经济组织大规模部队和高科技部队这点，继续扩充女猎手的数量，数次在正面战中成功压制对手。Sky的双英雄一度被暗夜的女猎手追得满地图跑，而月魔的兽王则悠哉游哉地双线乱矿（**图16～图18**）。心知大势已去的Sky并没有在第一时间认输，最终还是选择了壮烈地战死，大法师带着零星的火枪法师部队杀入暗夜基地但求一战，随后很快地就全军覆没，双方总比分变为1:1（**图19**）。

战报分析：

人皇的这场比赛从开始就因为自己莫名其妙的零时间压制给断送了，一无所获不说还给了暗夜发展女猎的时间。如果拿这些兵力去MF、扩张都比这样送死来得好。毕竟从开局阶段月魔的发展顺序和建筑建造来看是非常害怕人类使出极限TR的，但Sky的压制并没有破釜沉舟的投入，只是半吊子的骚扰，这显然正合了月魔的心意。

第三场战报简介：

交战地图：EchoIsles

交战双方：WE.Pepsi.Sky（人族）地图右边，MYM]Moon（暗夜）地图左边

战报看点：1.月魔前期无缝的舍身压制；2.中央酒馆旁的补给基地反攻；3.幻象权杖建立起的优势；4.一只熊引发的悲剧

前两场Rush战就好像双方为了体现竞技娱乐性而约好的一样，两边各失误一场然后回到同一起跑线。进入最后一场战斗，从直播的画面来看，很明显月魔的神态更为轻松一些，毕竟月魔还挟着上一场胜利的余威。最后的比赛场地又一次回到了相对来说人族更具优势的EI上，从双方交战的历史来看，Sky在回音岛上对月魔的优势较为明显，而且很多都是中盘直接一波TR拿下的胜利。

比赛开始之后，Sky还是采取了直接调民兵速扩张的战术，月魔这边原本想用树元素MF的部署差点就被人类的一个民兵所破坏，小精灵不得已调用资金来维修树元素，这也导致了其后瞎子不得不卖掉回城卷轴来购买跑鞋和传送权杖等骚扰利器（**图20**）。当暗夜的瞎子跑到人族半场的时候，Sky的部队刚完成分矿的镇压，于是恶魔猎手满地图带着大法师"瞎逛"，导致Sky以为对手要用什么调虎离山的计策，速速跑去商店买了显影之粉。迟迟没有加技能点的瞎子直到同时雇佣了四巨魔之后才点出了闪避技能，月魔这一操作的目的就是为了让瞎子充当吸引火力的沙包，而用巨魔佣兵的远程优势压制人类的步兵。Moon突如其来的强压显然让Sky感到了压力，为了保证分矿的安全和正面战的主动权，一直盘踞在分基地的人类部队终于忍耐不住外出应战了，这一切正中月魔早就策划好的剧本，当人类的民兵还有步兵追至中央酒馆的时候赫然看见了暗夜在此搭建的前哨阵地，兵力看似处于绝对优势的人类顺势杀向了酒馆。就在这个时候月魔就地招募了娜迦，英雄对于杂兵的价值立刻体现，有了娜迦减速辅助的瞎子挥刀砍向了人族的杂兵，在泉水和保存权杖的帮助下，月魔


图20：农民的这次打草惊蛇让Moon手忙脚乱

这边几乎没有损失就大破Sky（图21、图22）。在随后很长的一段时间内Moon用双英雄加四巨魔的部队，


图21：就地招出的娜迦让人类的追杀部队几近全灭


图22：疲于招架的人族只能拉出民兵抗敌

不断消耗着人类的步兵滋养着自己的英雄们，Sky似乎对于这种局面找不到化解的办法，但又给人一种就这样也无妨的感觉——诚然，对于人族来说几个步兵的生死根本无足轻重，人族是依靠经济作战的种族，只要双矿在手就可一搏。但实际上Sky这种近乎放任轻敌的举动为其后的决战埋下了失败的种子。Sky一直等到自己升级到二级基地才有了进一步的动作，招募了娜迦后另外在部队中加入了火枪手，但第一次的反扑就以娜迦被瞎子活活追了十几条大街最后“仆街”而告终（图23）。持续了足足5分钟之久的暗夜压制战总算告一段落，赚够了经验和优势的月魔开始转向内政方面，扩张、攀升科技、训练高级熊德都有条不紊地进行着。缓过一口气的Sky想按照第一盘战胜Moon的模式再来一次，等到自己的万金油火枪队初具规模之后，立刻带上民兵杀向了暗夜基地。


图23：可怜的娜迦，这只是她本场比赛第一次被瞎子追死

从兵力上来看，人族的确如同第一局那样占据了绝对的优势，但是真正分析综合实力，暗夜由于已经完成了大师级熊德的研究，同时英雄也处于等级压制，在补给品上也准备得更为充分，使得月魔有可以一战的信心。双方交火之后，月魔刚刚MF得到的幻象权杖一定程度上壮了不小的声势，Sky的部队刚站稳阵脚就发现背后出现了大量熊德，还来不及调整就被暗夜的部队渗透了。慌忙中Sky对那三个幻象倾斜了大量的DPS，等最终发现是幻象时已经为时已晚。月魔就用少量的部队和高等级的英雄逼退了人类最有威胁的一次进攻，化解了兵力真空的危机（图24、图25）。


图24：幻象熊很好地吸引了人族开始的火力


图25：高级英雄的价值再次体现，一发闪电就赶走了大法师

被暂时逼退的Sky并没有死心，大法师在治疗完毕之后重新带上了一波流的所有配备再次冲向了暗夜营地，在路上正好碰上了和市场野怪厮打的娜迦。月魔看到对手卷土重来，二话不说命令部队撤退，却阴差阳错地落下了一头熊德。说来搞笑，正是因为这头熊德作为诱饵稍微牵制了人类部队，才使得Sky出现了本场比赛最大的失误——建造Tower的民兵和部队形成了脱节，民兵在没有任何保护的情况下先行建立前沿阵地，却被熊德大破。等到人类部队回头来保护的时候暗夜已经达到了目的，再次迅速凶狠地集中攻击人类的英雄，没有了Tower掩护牵制火力的人类部队在丢下娜迦的尸体后只能再次撤军（图26、图27）。


图26：追杀这只熊竟然成为了Sky本场比赛最大的失误


图27：阵型的脱节直接使一波流的威力大减

这一战的结果使得原本还均衡的天平彻底倾向了月魔。近80人口的熊德和少量小鹿构成的暗夜大军在商店购买了补给恢复用的治疗卷轴后杀入了人类的分矿，并趁着人类主力部队正在基地下方MF海龟的空当，直接强行拆除了人类的分基地，并用两英雄击杀掉了大法师。随后Moon更是成功地把Sky的残余部队骗出了有Tower防护的分基地，一旦决战的地点在旷野，人类的部队就完全没有任何优势，面对月魔高级的娜迦闪电，人类的法师如稻草般一片片被割倒。看着满屏幕的熊德和再次将双刀挥向娜迦的瞎子，Sky完全放弃了抵抗，打出了GG（图28～图30）。


图28：高级英雄加高级兵种打得人类节节败退


图29：基地被强推正是人类无法与暗夜正面对抗的体现


图30：最终Sky放弃了战斗

结语：

套用Sky在Blog上一直说的一句话——“细节决定胜负”，这次Sky的状态不可谓不出色，能在被认作死亡之组的上半区连赢克瓜比和TOD就已经让许多玩家钦佩不已。相对来说，Moon直到决赛进行到第二场，已经失利一局的时候才开始真正地认真起来，而那时Sky的失误正好给了月魔翻盘的机会。当两人回到同一起跑线上的时候，或多或少心理上的天平就已经向月魔倾斜了。随后Moon在回音岛上使出的杀招恰恰击中了Sky的要害，当暗夜的双英雄不停地用人类单位的献血滋养着自己等级的时候，笔者就已经开始担心最后的结局。最终虽然Sky的一波流的时间和第一局几乎没有任何差异，但是面对的对手早已今非昔比，所以连续两次的被逆推也导致了最后的失利，如果Sky能早早地把自己半场的雇佣兵买断、如果Sky在第二波Rush的时候没有追击那头熊、如果人类的娜迦有双跑鞋的话……比赛已经结束，再多的“如果”也是事后诸葛，好在这只是ESWC总决赛的预热，我们仍然可以期待Sky和其他国手们能在法国的总决赛上再创佳绩。P

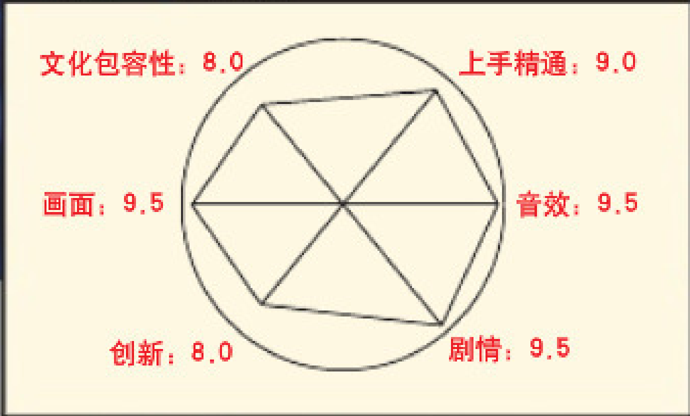
MASS EFFECT

质量效应 支线任务大全

■贵州 yago

极品 9.0

制作	BioWare
发行	Electronic Arts
类型	角色扮演
语种	英文



为什么要玩这款游戏

为什么要玩《质量效应》？有个最简单的答案，因为它是目前欧美流派RPG中的极品。Bioware这个名字已经可以让RPG粉丝们全身痉挛涎水失控，等真正看到游戏画面他们恐怕会立刻忘记自己姓什么。这款游戏的图像精致程度令人瞠目结舌，华丽的射击爆炸效果并不算稀奇，但栩栩如生的人物面部模型却一举盖过了目前所有类型、所有平台的游戏作品，架构宏大的科幻故事剧本加上类似电影对白的镜头切换技巧使它在同类游戏中显得鹤立鸡群，笔者在游戏中经常怀疑自己是否正在看一部CG动画电影。当然，它作为RPG的本质也同样出类拔萃，正邪两大道德阵营、6种职业、21类天赋、6位个性队友与恋爱情节、海量武器装备和分支任务绝不逊色于任何一款Bioware作品。高自由度的星际旅行和行星地表探索要素会让科幻迷们欣喜若狂，玩家可任意穿行于各大星团、恒星系、行星和卫星间搜寻线索，如梦如幻般整个银河系就在你眼前敞开，在37首气势恢宏的背景音乐衬托下，拯救银河系的使命之旅就此展开。

角色特别任务

Garrus：追捕疯狂博士（Garrus-Find Dr.Saleon）

每次大小任务后都到诺曼底号底舱去找Garrus聊天，次数多了他会主动提起以前在警局查办一桩非法克隆人体器官的案子，主犯Saleon博士潜逃至今尚未落网。从Garrus那里接到这个任务后启航前往Kepler Verge星团的Herschel星系，找到一艘名为Fedele的星舰。登舰消灭所有敌人，在前舱找到化名为Heart的Saleon博士，无论是否说服Garrus不杀他，这个邪恶的坏蛋都难逃一死。


在一些意想不到的地方总能找到分支任务

Wrex：家传铠甲（Wrex-Family Armor）

经常与Wrex聊天能够听到他谈自己当佣兵时的种种趣闻，最后他会透露他家族传了5代的铠甲被一个Turian族古董商人骗走了，答应帮他找回铠甲就可以接到这个任务。飞到Argos Rho星团的Phoenix星系，登陆Tuntau行星找到海盗要塞后开打，消灭敌人后在2楼保险柜中找回Wrex的家传铠甲。



诺曼底号离港瞬间

Tali：试练之旅（Tali-Pilgrimage）

完成分支任务“机器军团入侵”后回到诺曼底号，到底舱发动机室里与Tali交谈，她会提出想要一份从Geth军团研究所中得到的数据，这些数据可使她的族人

对Geth机器人有更多的了解，只有赶走侵占母星的机器人军团，Quarian族人才能结束在宇宙中漂泊流浪的生活。答应将数据拷贝一份给Tali后即可完成任务。

陈年往事（Old, Unhappy, Far-Off Things）

本任务需主角初始出身为太空旅行者，离开大本营完成任一主线章节后，从市中心坐电梯前往居民区，路上会遇到一位男子Zabaleta，他自称十多年前曾在主角母亲手下服役，现在却穷困潦倒没饭吃，给他20元酒钱然后回诺曼底号，在上层舰尾通讯室使用通话器与母亲交谈，得知这位大叔在星际战争中因精神严重受创而酗酒离职。再次回去找到他并说服其前往老兵事务办公室结束这种颓废的生活。

老友（Old Friends）

本任务需主角初始出身为地球诞生，完成初期三大主线任务之一后回大本营去Fist的酒吧，在门外遇到从前的一个熟人Finch，这家伙威胁要揭露Shepard昔日加入过黑帮组织的不光彩历史，除非Shepard能帮他从警局里把一个兄弟捞出来。进酒吧后找到负责人，说服他放弃对那家伙的谋杀指控，成功后增加叛逆值，如不帮忙Finch会以往事要挟主角，此时就在技巧说服、给钱让他闭嘴或开枪干掉三种解决方案中选择一种吧。


在电梯里听新闻播报也会自动接到任务

自我认识（I remember Me）

本任务需主角初始出身为星际殖民者，完成初期三大主线任务之一后，在大本营乘电梯时会接到船员通知，有个和Shepard是同乡的女人在码头上要自杀。回去从船员手里得到镇静剂，耐心劝说这个女人服用镇静剂或靠近后对她直接使用，最后和报信船员交谈完成任务。

基地被袭（Besieged Base）

主角楷模值达到80%后，在星际旅行时自动接受任务，前往Hades Gamma星群Cacus星系的Chohe行星，消灭入侵科研基地的超能敌人，重点是避免误伤到处乱跑的人质。

谈判（The negotiation）

主角叛逆值达到80%后，在星际旅行时自动接受任务，任务地点在Hades Gamma星群Plutus星系的Nonuel行星上，联盟军方派Shepard去那里和一位军阀头子Darius谈判开矿权事宜。到地方坐下来谈后，玩家发现这位老兄嚣张到了极点，谈崩后周围人都会变为敌对状态，迅速夺门逃出再慢慢杀进来，全歼敌人后离开这个星球得到大量叛逆值奖励。如果刻意求和最后也能说服这家伙，还能得到楷模值。


上层商业区的赌场

大本营任务

扫描四足虫（Scan the Keepers）

第一次来到大本营塔楼前会看到趴在四足虫旁观察的科学家Chorban，与他交谈可以得到一个扫描城中21只四足虫的任务。靠近它们后按E完成扫描即可自动获取少许经验值和金钱奖励。这21只四足虫的位置如下：

1.柯尔班身边；2.听证会桥台右侧走廊里；3.楼前花园东侧；4.楼前花园西北角走廊；5.从塔楼到市中心区的电梯外；6.从市中心区通往居民区入口旁；7.使馆区对面

评说　值得回味的科幻RPG

■游侠 奥杰

曾经在Xbox360平台上大获成功的《质量效应》如今登陆PC平台，对于广大Bioware的拥趸来说，绝对是一件让人感到相当兴奋的事情。先前的《古老共和国骑士》系列和《翡翠帝国》都已经跨入经典行列，而新作《质量效应》更可谓典范，无论是改进的图像引擎、新增的上手指南还是友好的游戏界面，即便是比较于Xbox360版原作，PC版游戏品质也有明显的提升。尽管游戏对系统配置要求非常高，特别是要求12GB的硬盘空间有点夸张，但丰富的游戏体验却让人拍案叫绝。

《质量效应》的故事缘起比较简单，当远古机械种族Reapers妄图扫荡银河系中所有生命的时候，只有一个名叫Commander Shepard的人类能够揭示机器们的邪恶计划。与先前的《翡翠帝国》相似，随着玩家与各种角色不断进行交互，玩家可以在正义的英雄和邪恶的变节者之间做出抉择。无论哪种行为选择都将带来不同的声望，玩家可以将点数放到魅力（Charm）或者胁迫（Intimidation）属性中，从而获得不同的奖励，并且开启相应的对话选项。

尽管游戏中有时会出现一些小问题，比如少数任务完成之后不会显示已经完成，个别电脑控制的同伴不听玩家指挥，还有模式切换之间也存在莫名其妙的Bug，但是PC版游戏的表现依然优于Xbox360版。鼠标+键盘的控制设定非常自然，相对于Xbox360版来说，游戏每个层面的表现都有所改进。流畅的战斗得益于精确控制和丰富的快捷键设定，并且与AI同伴合作起来也比较容易，他们总是身先士卒，勇当先锋。

另外，游戏中的登陆交通工具也表现得很出色。虽然这些交通工具的样子看起来像是弹跳的巨型气球，但是运动中控制炮火攻击敌人，产生的多米诺效应，使得整个游戏更加趣味丛生。尤其是PC版中提供的上手指南，可以让玩家一边游戏，一边逐渐掌握游戏技巧——游戏虽然复杂，但是玩起来并不感觉困难。只不过游戏中的某些谜题设定存在一些问题，尤其是那个关于存储磁芯的谜题，需要一些臆测加上额外的运气才能完成。

说到让人不爽的地方，游戏虽然有不错的支线任务，其中包括一些联系着玩家角色特定背景的任务，但是主线任务过短却让人感到极为不满意。即便玩家打算在最后决战之前尽量提升等级，20个小时左右的时间也足以将游戏通关。而后，玩家可以重新开始游戏，技能保留下来了，Gear保留下来了，但是游戏内容却一如既往，游戏乐趣大打折扣。原因就在于主线任务太短，而支线任务也几乎相同，即便不想重玩一遍，也不会错过什么内容。还好，游戏开发者注意到游戏存在的最大问题，鉴于游戏没有太大的重玩价值，他们将定期提供免费的下载内容，其中包括已经与Xbox360玩家见面的Bring Down the Sky。

总的来说，只要你喜欢科幻RPG，并且电脑足够强劲，就不要错过《质量效应》，它的游戏体验是值得让人回味的。

警局东北角的屋子里；8.警局酒吧后门的走廊尽头；9.使馆区Volus和Elcor族人办公室里；10.市中心东南角娱乐城入口旁；11.市中心南面商业城入口旁；12.进商业城后从小台阶上去左侧房里；13.从市中心乘电梯到居民区后左侧第二间屋里；14.继续乘电梯到上层居民区，出电梯的右边门外；15.在上层区市场最西端的屋子里；16.在赌场机器间最里端；17.赌场门外东侧去警务学院的入口阶梯下；18.Michel医生的诊所门外；19.警务学院东北军需官办公室里；20.警务学院西侧交通控制中心内；21.空港码头尽头。



大本营里到处是这种神秘的四足虫

Michel医生（Doctor Michel）

危机之后再去诊所找Michel医生会看见她被人威胁，对方利用她的过去勒索违禁药品，并让她把东西交给下层市场的商人Molan。找到Molan后正在交谈，旁边突然冒出个黑道小弟恶语相向，利用善良路线的魅力或邪恶路线的威胁说服他，或直接拔枪干掉。回诊所交任务，此后从Michel医生这里买东西可以打折。向Michel打听勒索主谋Banes，得知他曾与Michel同事，后受雇于军方从事秘密研究，舰长Anderson可能知道更多有关Banes的内幕。

骸骨还乡（Homecoming）

在使馆区外有个叫Samesh Bhatia的男子向主角求助，他的妻子服役于银河联盟部队并在伊甸园一号的战斗中牺牲，不过当局却拒绝将遗体返还给这位不幸的丈夫，他希望知道到底为什么。接任务后到警局中心酒吧里找到随军牧师Bosker，得知Samesh的妻子死于机器人军团的特殊武器攻击，当局需对尸体伤口进行测试以研究出相应的防御手段。对牧师或Samesh使用说服技能都能解决问题，但说服后者得到的经验值稍多。

记者的请求（Reporter's Request）

居民区上层市场有个叫Emily Wong的女记者希望搞到一些有关地下组织的犯罪活动资料，如果已经干掉酒吧老板Fist就可把缴获的数据存储器交给她换取酬金。

信号追踪（Signal Tracking）

在赌场查看带互动标志的可疑赌博机，会发现有程序将机器中的部分资金偷偷转入一个私人账户，追踪程序信号来源，先乘通向中心区的升降电梯，出来后在右侧第2间屋找到第1个信号源，顺藤摸瓜又来到市中心金融区，在银行里端坐的Barla Von身后找到第2个信号源，第3个信号源就在隔壁商业城楼上。操纵偷窃程序的智能电脑发现阴谋败露后启动自爆程序，破解时需按上下左右四个键让光环向圆心收拢，一共要按5次，每次输入键位如果正确光环就向内收缩一圈，如果错误则向外扩展，正确的按键顺序是随机决定的，玩家可通过反复尝试获得成功，完成时间越短获得的经验值和金钱就越多。



这就是那台会用黑客技术偷钱的智能电脑

贾立德的恐惧（Jahleed's Fears）

警务学院有个叫Jahleed的Volus族人声称那位研究四足虫的科学家Chorban要谋杀自己。到下层市场找到Chorban，交谈中了解到两人盗用公司器材对四足虫进行扫描研究，但Jahleed却偷走了研究资料意图占为己有，明白真相后再去找Jahleed说服他改邪归正。

都市传道者（Presidium Prophet）

在市中心西北的居民区入口看到一位异星传道者与巡逻警官发生冲突，警官阻止传道者骚扰行人，根据法律传道者应购买许可证后才能在指定地点宣教布道。解决这个问题有三种方法：自己掏钱帮传道者买许可证、说服警官或说服传道者。


传教的异星客与巡警发生争执

阿撒力美女（Asari Consort）

市中心娱乐城里有不少美女，但是守门女士说需提前数月预约，正要离开时Asari族美女Sha'ira却主动约见Shepard。原来她的一位旧相好——Turian族将军Septimus在Fist的酒吧里散布有关她的流言蜚语，Sha'ira希望Shepard能去说服他。到酒吧说服将军放弃这段破裂的感情，Septimus感激之余会提供另一个分支任务“谢尔坦的抱怨”，最后回到娱乐城从Sha'ira处获取报酬。

谢尔坦的抱怨（Xeltan's Complaint）

Elcor族外交官Xeltan听信Septimus的谣言后认为Sha'ira泄露了自己的隐私因而闷闷不乐，Septimus被说服后交出一份数据存储器，里面的资料可以证明Sha'ira是清白的，在使馆区找到Xeltan化解恩怨。


我可是本地最红的Asari美女哟

追星族（The Fan）

上层市场有个叫Conrad Verner的地球人是Shepard的崇拜者，他请Shepard签名留念后就回地球去了。这个任务要求玩家离开大本营远航回来时要再来找这位追星族交谈，累计3次即可完成任务。

丽塔的姐姐（Rita's Sister）

在赌场吧台前有位女子丽塔，她的姐姐吉娜是警方打入Fist酒吧的卧底，丽塔一直在为姐姐的安危担心。到酒吧去找到吉娜，但她根本不想接受帮助，出门时遇到神秘男Chellick，他留下话让Shepard到警务学院详谈。原来Chellick是位警探，他让吉娜帮助调查军火走私案，经过说服后Chellick同意撤回吉娜，但作为交换Shepard要乔装买家从军火贩子Jax那里取得违禁武器。到下层市场找

到Jax，如果不想让吉娜出事就付钱买下武器带回给Chellick。

赌徒Schells（Schells the Gambler）

干掉Fist后到赌场去会看见有个叫Schells的Salarian族赌徒被保安赶出来，上前打听得知这家伙正在研制一种可预测赌博机输赢的仪器，他还需再统计5次赢局就能完成研究。接受任务后可进赌场将探测仪直接交给老板Doran，或者耐心赢够5次游戏后出来将探测仪还给Schells。赌博机上的游戏类似于21点，每次玩家可选择增加不同范围内的点数，最终结果在15点到20点之间可获得金额不等的奖励，当最终的数字为绿色时才算赢，红色为输，黄色是平局。注意如果赌得太久会被赌场老板抓住并没收探测仪。



有时候不需要动刀动枪也能解决问题

媒体报道（The Fourth Estate）

离开大本营完成任一主线章节后回到警务学院时会遇到电视台记者采访事件，如果说服技能高可尽量延长谈话时间以获得更多奖励。女主持人对外星人有明显偏见，当她问到伊甸园一号的灾难是否由Saren策划时不要给予明确回答，否则会让联盟议会的老大们很生气，后果很严重。

家庭纠纷（Family Matter）

离开大本营完成任一主线章节后回来可在市中心金融区见到一对争吵的男女，怀孕女子Rebekah最近刚失去丈夫，她丈夫的哥哥Michael因为担心胎儿会患上先天性疾病要求Rebekah去做基因治疗，但Rebekah认为基因手术同样危险，利用魅力或威胁说服两人中任一位即可。



接受记者采访时一定不要乱说话

窃听取证（Planting A Bug）

离开大本营完成任一主线章节后在议会塔楼前再次遇见女记者Emily Wong，她要Shepard帮忙在警务学院的交通控制中心安放监视仪偷拍新闻证据。拿到监视仪后到警务学院打开地图可以看到黄色惊叹号标出的安放地点，安装完毕后回塔楼找女记者领赏。

谈判者的请求（Negotiator's Request）

完成四大星球主线任务后回到大本营，在赌场门外遇到Elias Keeler，他自称是代表人类与Salarian族进行谈判的专家，为提高工作效率经常需要服用大量激素，但现在他手上已经没药了，Keeler希望主角能帮他从诊所里买到这些禁药。拒绝并说服这位瘾君子可得到楷模值加分，帮他买药不会有道德影响，如果买镇静剂并骗他说是激素可得到叛逆值加分。

最大的内敌（Our Own Worst Enemy）

完成四大星球主线任务后回到大本营，在上层市场区遇到政客Charles Saracino，他极力鼓吹地球沙文主义并请Shepard发表公开声明支持自己，答应他会提升叛逆值，如走正义路线可拒绝请求但对他保持尊重。

费罗思星球任务

隧道之敌（Geth in the Tunnels）

帮助Feros领袖Fai Dan击退塔楼中的敌人后回来和他对话可接到这个任务，从塔楼电梯另一侧的台阶下到地下隧道里，摧毁东侧的Geth信号发射器后回Fai Dan处交差。

动力电池（Power Cells）

与Feros营地入口的May O'Connell谈话接到这个任务，去地下隧道杀怪兽之处，从一艘废弃飞船尾部拔出电池带回。



经常与队友交谈可获得有趣的发现

怪兽肉（Varren Meat）

从Feros营地房间里的Davin Reynolds接到这个任务，进地下隧道西侧入口可找到一群怪兽，杀死它们的首领后回去复命。

恢复供水（Water Restoration）

与Feros营地入口的Macha Doyle交谈领取任务，进入地下隧道后开启3处水管阀即可。

找回数据（Data Recovery）

在ExoGeni公司职员避难所里会看到操作电脑的Gavin Hossle，他请求主角帮他从公司总部电脑上拷贝一些重要数据，到大楼见过Lizbeth后从右侧楼梯上去可找到电脑拷贝数据，带回给Gavin。

诺瓦瑞星球任务

间谍活动（Espionage）

在Noveria空港的宾馆酒吧里会遇到一位叫Mallene Calis的女人，她请主角协助调查本地商业财团首脑Binary Helix的不法行为，调查对象就是站在酒吧另一侧的财团职员Rafael Vargas。Calis会提供一台破解仪，主角要做的就是努力从Vargas口中打听消息，同时破解仪会通过无线网络

自动窃取Vargas电脑里的数据。如果开始就断然拒绝Calis的请求，她会从此消失。如果把实情告诉Vargas并交出破解仪，玩家只要能从Vargas那里套出重要信息仍然可以回Calis处报功，这个任务极易产生叛逆值，正义人士慎入。

走私（Smuggling）

Noveria空港的异形商人Opold请主角帮助走私一些违禁货物，如果答应的话可在诺曼底号停泊码头时取得特殊货物，接下来可以回空港大厅交给Opold，也可以自己吞了这笔货物，还可以用说服技巧打听出买家是谁，然后撇开Opold直接把货物卖给买家。当然最猥亵的莫过于拿到货物后去Anoleis那里告发，告发后再施展口才也能得到一张出港通行证。



有时候任务委托者未必安好心

维麦星球任务

协助友军（Assisting Kirrahe's Team）

这个分支任务其实与Vermire星球主线剧情紧密相连，总攻战斗打响后为尽量减轻Kirrahe上尉所受的压力要达成4个目标——攻入通讯塔开启控制仪干扰敌人联络；杀入卫星站摧毁卫星天线；推进到动力平台摧毁那里所有的悬浮机器人；从上层入口进研究基地后在安全控制台上选择关闭防御警报。这些地方基本都在必经路线上，因此完全可以顺带完成，Vermire星球剧情结束后本任务也自动完成。



站在导航台上准备选择下一个终点

基因绝症（The Genophage）

抵达侦察分队营地后，Kirrahe上尉告知Saren研究出了治愈Krogan族基因绝症的药剂，身为Krogan族的队友Wrex会跳出来阻止大家摧毁Saren的研究基地。不欢而散后可以在海滩边找到Wrex与其详谈，如果之前已完成Wrex的家传铠甲任务，这里可以轻松让他放弃原有立场，如果说服技能高也可以化解矛盾，否则一旦谈崩Wrex只能死。

星际收集任务

这类跑路收集型任务通常有两种方式可获得收集品，一种是登陆行星、卫星、小行星体表面搜索不同寻常的地点，另一种是在恒星系中直接对行星进行近距探测（Survey）即可获得。游戏中共有5类收集任务，收集地点详见以下表格。



有的行星风景不错

阿撒力文件（UNC：Asari Writings）

需收集10份Asari族遗留在银河各地的文件，拿到第一份文件后自动接受任务，实际上可拿到的文件共有15份。

登陆行星搜索发现：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Phoenix	Tuntau
Armstrong Nebula	Grissom	Solcrum
Artemis Tau	Macedon	Sharjila
Hades Gamma	Cacus	Chohe
Hades Gamma	Cacus	Chohe
Hades Gamma	Plutus	Nonuel
Styx Theta	Archeron	Altahe

太空近距探测发现：

星团	恒星系	行星
Armstrong Nebula	Gagarin	Junthor
Armstrong Nebula	Hong	Matar
Artemis Tau	Macedon	Porolan
Gemini Sigma	Han	Paravin
Hades Gamma	Antaeus	Ploba
Horse Head Nebula	Pax	Veles
Kepler Verge	Newton	Klencory
Maroon Sea	Vostok	Pataiton

突瑞恩勋章（UNC：Turian Insignias）

需找到13枚散落在银河各处的突瑞恩族勋章，得到第一枚勋章后自动接受任务，实际上共有17枚勋章。

登陆行星搜索发现：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Hydra	Metgos
Armstrong Nebula	Vamshi	Maji
Armstrong Nebula	Vamshi	Pregel
Hades Gamma	Antaeus	Trebin
Hawking Eta	Century	Presrop
Horse Head Nebula	Fortuna	Amaranthine
Horse Head Nebula	Strennus	Xawin
Kepler Verge	Newton	Ontarom
Maroon Sea	Vostok	Nodacrux
Voyager	Amazon	Agebinium

太空近距探测发现：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Hydra	Canrum
Artemis Tau	Athens	Pharos
Hades Gamma	Dis	Raysha
Horse Head Nebula	Fortuna	Magnalis
Maroon Sea	Caspian	Antida
Styx Theta	Archeron	Carbanaceous Asteroid
Voyager	Amazon	Sybin

寻找战斗印记（UNC：Locate the Signs of Battle）

需分别找到10枚联盟徽章和3枚Salarian身份牌。实际上共有12枚徽章和4枚身份牌，身份牌只能通过登陆行星获得。

登陆行星搜索发现的徽章：

星团	恒星系	行星
Armstrong Nebula	Gagarin	Rayingri
Hades Gamma	Dis	Klensal
Hades Gamma	Plutus	Nonuel
Styx Theta	Erebus	Nepmos

太空近距探测发现的徽章：

星团	恒星系	行星
Armstrong Nebula	Grissom	Benda
Armstrong Nebula	Tereshkova	Carbonaceous Asteroid
Artemis Tau	Knossos	Carbonaceous Asteroid
Attican Beta	Hercules	Syided
Gemini Sigma	Ming	Altanorch
Hawking Eta	Century	Theropto
Horse Head Nebula	Strennus	Yunthorl
Voyager	Columbia	Gromar

登陆行星搜索发现的身份牌：

星团	恒星系	行星
Armstrong Cluster	Hong	Casbin
Artemis Tau	Sparta	Edolus
Gemini Sigma	Han	Mavigon
Voyager	Columbia	Nepheron

普罗锡恩数据碟（UNC：Prothean Data Discs）

推荐完成前期三大行星主线剧情后再做此任务。任务目标是找到7张散落在银河各星球的Prothean族数据碟，实际上共有10张数据碟。

登陆行星搜索发现：

星团	恒星系	行星
Armstrong Nebula	Tereshkova	Antibaar
Maroon Sea	Matano	Chasca
Voyager	Yangtze	Binthu

太空近距探测发现：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Phoenix	Carbonaceous Asteroid
Artemis Tau	Sparta	Asteroid Cluster
Attican Beta	Theseus	Sharring
Hades Gamma	Farinata	Juntauma
Maroon Sea	Matano	Rocky Asteroid
Styx Theta	Erebus	Wermani
Voyager	Yangtze	Alrumter

珍贵矿藏（UNC：Valuable Minerals）

本作中最大的收集任务，玩家需走遍银河系寻找轻金属、重金属、稀有金属资源各20处，以及天然气资源6处，天然气只能通过太空近距探测发现。

登陆行星搜索发现的轻金属：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Phoenix	Tuntau
Armstrong Nebula	Gagarin	Rayingri
Armstrong Nebula	Grissom	Solcrum
Armstrong Nebula	Tereshkova	Antibaar
Armstrong Nebula	Vamshi	Maji
Artemis Tau	Macedon	Sharjila
Artemis Tau	Sparta	Edolus
Gemini Sigma	Han	Mavigon
Hades Gamma	Dis	Klensal
Hades Gamma	Plutus	Nonuel
Horse Head Nebula	Strennus	Xawin
Maroon Sea	Matano	Chasca
Maroon Sea	Vostok	Nodacrux
Styx Theta	Erebus	Nepmos
Voyager	Amazon	Agebinium
Voyager	Amazon	Agebinium
Voyager	Columbia	Nepheron

太空近距探测发现的轻金属：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Phoenix	Vebinok
Armstrong Nebula	Gagarin	Antirumgon
Armstrong Nebula	Grissom	Zaherux
Armstrong Nebula	Hong	Treagir
Artemis Tau	Macedon	Metallic Asteroid
Attican Beta	Theseus	Quana
Gemini Sigma	Han	Patatanlis
Gemini Sigma	Ming	Parag
Hades Gamma	Dis	Metallic Asteroid
Hades Gamma	Farinata	Rocky Asteroid
Hawking Eta	Century	Canctra
Maroon Sea	Matano	Supay
Styx Theta	Archeron	Grosalgen
Voyager	Yangtze	Dregir

登陆行星搜索发现的重金属：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Hydra	Metgos
Argos Rho	Phoenix	Tuntau
Armstrong Cluster	Hong	Casbin
Armstrong Nebula	Tereshkova	Antibaar
Artemis Tau	Sparta	Edolus
Attican Beta	Hercules	Eletania
Gemini Sigma	Han	Mavigon
Hades Gamma	Cacus	Chohe
Hades Gamma	Dis	Klensal
Hawking Eta	Century	Presrop
Horse Head Nebula	Fortuna	Amaranthine
Horse Head Nebula	Strennus	Xawin
Kepler Verge	Newton	Ontarom
Maroon Sea	Matano	Chasca
Maroon Sea	Vostok	Nodacrux
Styx Theta	Archeron	Altahe
Styx Theta	Erebus	Nepmos

Voyager	Columbia	Nepheron
Voyager	Yangtze	Binthu

太空近距探测发现的重金属：

星团	恒星系	行星
Armstrong Nebula	Tereshkova	Patamalrus
Armstrong Nebula	Tereshkova	Thegeuse
Artemis Tau	Knossos	Metallic Asteroid
Attican Beta	Hercules	Zatorus
Hades Gamma	Cacus	Zayarter
Hawking Eta	Century	Metallic Asteroid
Kepler Verge	Herschel	Rocky Asteroid
Maroon Sea	Caspian	Clotanca
Maroon Sea	Caspian	Farnuri
Maroon Sea	Matano	Metallic Asteroid
Maroon Sea	Vostok	Metallic Asteroid
Styx Theta	Erebus	Quaji

登陆行星搜索发现的稀有金属：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Hydra	Metgos
Armstrong Nebula	Gagarin	Rayingri
Armstrong Nebula	Grissom	Solcrum
Armstrong Nebula	Hong	Casbin
Armstrong Nebula	Vamshi	Maji
Artemis Tau	Macedon	Sharjila
Artemis Tau	Sparta	Edolus
Hades Gamma	Antaeus	Trebin
Hades Gamma	Cacus	Chohe
Hades Gamma	Plutus	Nonuel
Hawking Eta	Century	Presrop
Horse Head Nebula	Fortuna	Amaranthine
Maroon Sea	Matano	Chasca
Styx Theta	Archeron	Altahe
Styx Theta	Erebus	Nepmos
Voyager	Amazon	Agebinium
Voyager	Columbia	Nepheron
Voyager	Yangtze	Binthu

太空近距探测发现的稀有金属：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Phoenix	Patashi
Armstrong Nebula	Grissom	Rocky Asteroid
Hades Gamma	Antaeus	Vemal
Hades Gamma	Cacus	Faringor
Hades Gamma	Farinata	Nepneu
Hades Gamma	Plutus	Clocrolis
Hades Gamma	Plutus	Mingito
Horse Head Nebula	Fortuna	Therumlon
Voyager	Amazon	Sonedma
Voyager	Columbia	Ontaheter
Voyager	Yangtze	Patajiri

太空近距探测发现的天然气：

星团	恒星系	行星
Argos Rho	Hydra	Syba
Artemis Tau	Athens	Circe
Artemis Tau	Athens	Proteus
Artemis Tau	Knossos	Archanes
Artemis Tau	Macedon	Fargeluse
Artemis Tau	Sparta	Ontamalca
Hades Gamma	Antaues	Edmos
Horse Head Nebula	Strennus	Antitarra
Kepler Verge	Newton	Juncro
Voyager	Amazon	Tremar

星际任务

阿撒力外交官（UNC：Asari Diplomacy）

首次从Artemis Tau星团回来时有位叫Nassana Dantius的Asari外交官发来求见信息，到大本营使馆区对面的警局酒吧找到她，Nassana的妹妹Dahlia被太空海盗劫持索要赎金，她给了钱对方却不放人。同意帮忙后启航前往Artemis Tau星团，在Macedon恒星系的Sharjila行星上着陆，乘Mako战车直扑地图北端的要塞，先用远程火力清光外围敌人，到门口下车迅速进入要塞内部。全歼敌人后在2楼办公桌上找到证据表明这群海盗的头子居然就是Dahlia，回大本营见Nassana得知她是利用主角除掉对自己前程不利的亲妹妹。海盗要塞里有不少密码箱，因此要带个破解技能高的队友。



与海盗们的战斗并不轻松

人质危机（UNC：Hostage）

在大本营乘坐电梯时会随机听到新闻广播报道在Hades Gamma星团的Farinata星系中有艘货船发生人质绑架事件，到Farinata星系后登陆货船，绑架人质的是一群狂热超能者，与他们的战斗相当艰难，而且要在3分钟内歼灭外舱所有敌人并冲入人质所在房间。进屋见到劫持者首领谴责人质官员给予超能者不公正待遇，说服劫持者放下武器顺利解决危机，如果技能不够对方会释放人质并开打，超能者的近距离战斗力极强，加上空间狭窄，要赢他们不容易。



应对劫持人质的绑匪

失踪的探测队（UNC：Missing Survey Team）

同样是在大本营电梯间里听新闻接到的随机任务，启航到Hades Gamma星团，在Antaues星系的Trebin行星着陆，地图中部有研究所遗址，在那里的电脑中可找到探测队发现古文明遗物的信息。到西北矿洞中消灭所有僵尸，发现他们就是被古文明遗物转化的探测队员，战斗结束后自动完成任务。

失踪的陆战队员（UNC：Missing Marines）

在大本营议会塔楼东侧有位将军Kahoku请求主角帮助寻找他手下失踪的海军陆战队员，任务地点在Artemis Tau星团的Sparta星系。登陆Edolus行星时发现有求救信号，行驶到地图中部营地前时突然从地下冒出一只大虫子，驾驶Mako战车绕圈开炮轰它轻松解决，下车检查陆战队员尸体后返回大本营议会塔楼向将军交差。


游戏里也有巨大的攻击性沙虫

地狱犬（UNC：Cerberus）

完成失踪的陆战队员任务后再次启航时会收到Kahoku将军发来的求助信息，到Voyager星团的Yangtze恒星系，在Binthu行星着陆后要连续攻克3座有炮塔守卫的研究所，室内战斗要点是先绕能量护罩一圈消灭外围敌人后再开启护罩，在最后一座研究所消灭护罩里的怪物后找到Kahoku将军的尸体完成任务。

海帝斯之犬（UNC：Hades' Dog）

完成地狱犬行动任务后自动获得此任务，为彻底摧毁地狱犬研究计划，主角一行需要到Voyager星团Columbia星系的Nepheron行星。登陆后找到研究所，杀进去歼灭敌人完成任务。尽头一间屋内有电脑终端可下载加密资料，另一间有大量4级装备。回到诺曼底号上要启航时会接到碎影者情报组织的消息，他们想收购主角手上的加密资料，如选择正义路线要拒绝。

私掠者（UNC：Privateers）

在议会塔楼前有一位男子Garoth希望主角帮助寻找他失踪的弟弟和货船，到Horse Head星云的Strenuus星系，找到Xawin行星，注意它旁边有个未知物体，点击扫描发现是艘货船，完成扫描后再登陆Xawin。这颗行星上有很多矿点，还有Geth军团的诱饵信号器，在西北方找到雇佣兵要塞，全歼敌人后在2楼找到Garoth弟弟的尸体，从尸体上取得数据存储器带回给Garoth。


要塞里的战斗

背叛的四号（UNC：Rogue VI）

主角升到20级后在返回大本营途中会收到联盟部队发来的求助信息，人类部队在月球军事训练基地的智能控制系统发生故障。这次真的是回家了，飞往Local星团的太阳系，登陆地球卫星月球，进攻3座有炮塔防御的要塞，里面的机器卫兵装备有秒杀火箭，任务目标是摧毁每座要塞里的8台4号智能系统主机。第一座要塞的首台主机被毁后会放毒气造成队员缓慢减血；第二座会激活能量护罩，射爆即可；第三座会释放更多机器卫兵。总共24台主机尽毁后主角可选择两种进阶职业。

凯尔少校（UNC：Major Kyle/Strange Transmission）

这个任务刚接到时的名字是“奇怪的信号”，在大本营市中心警局办公室里破解一台无人使用的电脑后接到。去Hawking Eta星团Century星系找颗小卫星Presrop，进入Century星系后接到联盟军方消息，有个自称Kyle少校的狂人在Presrop上纠集了一帮超能者成立邪教政权并杀害联盟特使。到地方后如希望和平解决可在要塞门前用说服技求见Kyle少校，然后到旁边地堡里找到少校说服他自首，谈妥后返回诺曼底号进入星云界面会自动收到任务完成消息。


某些计算机需要较高的破解水平

紧急信号（UNC：Distress Call/Unusual Reading）

游戏初期在Udina大使办公室里破解一台桌上电脑可接到此任务，开始任务名为“异常数据”。启航前往Argos Rho星团的Hydra星系，登陆Metgos行星时收到联盟星舰求救信号，乘Mako战车前往地图中部的信号发射器处，刚靠近，突然大批Geth部队杀出，原来这是个陷阱。驾车认准一片平地狂奔，拉开距离后用战车远程火力优势慢慢收拾伏兵，全歼敌人完成任务。


这样壮观的景象很少能看到

死者殖民地（UNC：Colony of the Dead/Investigate Samples）

此任务在ExoGeni公司大楼里的电脑终端上接到，开始时任务名为“调查样本”。到Maroon Sea星团的Matano星系，在Chasca行星上着陆，搜索地图西部的3座研究所，找到目标电脑得知移民全部死于非命后完成。

公司厂房（UNC：ExoGeni Facility/Investigate Facility）

此任务同样在ExoGeni公司里的电脑终端上接到，初始任务名为“调查厂房”。到Maroon Sea星团的Vostok星系，登陆Nodacrux行星后调查地图东南方的研究所，清剿屋内的Thorian僵尸后在里间发现一位ExoGeni公司的女科学家，谴责她利用Thorian残害移民，如拒绝金钱收买会爆发战斗，干掉女科学家后完成任务。

间谍侦察（UNC：Espionage Probe/Investigate Shipments）

此任务在Feros营地中的电脑上接到，到Voyager星团的Amazon星系，登陆Agebinium行星后收到联盟军方通知，他们多年前发射的战术侦察器从这里发出了信号，因为侦察器上有核弹头，所以需要Shepard出马解决，到矿井中发现这

又是一场阴谋。一位曾败在Shepard手下的海盗头子Elanos Haliat企图利用核弹头诱杀Shepard，对话完毕后要立刻开始拆弹，时间只有10秒，要拆的引爆器却有3个，如果没把握最好交零件由系统自动完成解码。拆弹后从另一条通道出去，山坡下面就是Haliat一伙，消灭他们完成任务。


Prothean人留下的远古金字塔

机器军团入侵（UNC：Geth Incursions）

游戏剧情发展到一定程度后自动获得，根据指示飞到Armstrong星云，联盟军方通告Geth军团在这里的4颗行星上设立了前哨站，务必将它们全部摧毁。先后到Gagarin星系的Rayingri行星、Tereshkova星系的Antibaar行星、Hong星系的Casbin行星、Vamshi星系的Maji行星剿灭当地Geth军队，完成后通过信号波发现Armstrong星云中还隐藏着一座Geth基地，在星图中可看到一个新出现的恒星系Grissom，进去后在一颗卫星Solcrum上登陆，消灭研究所内敌人后将Geth势力彻底赶出Armstrong星云。

死去的科学家（UNC：Dead Scientist/Doctor at Risk）

在Noveria宾馆2楼的一台电脑终端上可接到这个任务，开始任务名为“陷入危险的科学家”。到Kepler Verge星团的Newton星系会接到联盟军方发来信息，登陆Ontarom行星，进地图东南角的地下研究所，经过一场恶战后在左下角屋内找到唯一幸存的科学家Wayne。因为被科学家们当作试验品而决心复仇的Coombs下士也在现场，说服Coombs下士放下武器后逮捕Wayne完成任务。


双子星系的夜景

遗弃的货船（UNC：Derelict Freighter）

前往Maroon Sea星团的Caspian星系，在恒星系里可以看到一艘运输舰Cornucopia号，登舰后迎战大批Geth僵尸。到前部驾驶舱中查看控制台得知这艘星舰被派往边缘星系探索，但在冒险中找到的远古遗留物将他们变成了僵尸。与队友对话后完成任务。

阿尔法监听站（UNC：Listening Post Alpha）

完成Noveria的主线剧情后进入Styx Theta星团的Erebus星系收到求救信号并获得任务，登陆Nepmos行星赶往地图右下角的监听站，与Durand中尉对话答应协助她击退触须怪的进攻。挺过3波攻击后再与中尉交谈，驱车前往地图左下角触须怪藏身的矿井。矿洞中有更多高级触须怪，全部消灭后完成任务。

瑟塔监听站（UNC：Listening Post Theta）

本任务需完成阿尔法监听站后才能接到，前往Styx Theta星团的Acheron星系，登陆Altahe行星后先用Mako清理监听站外涌现的触须怪，进入站内全歼敌人后从计算机中找到答案，原来触须怪们藏在从Argos Rho星团始发的运输补给舰中才来到这个星系。

西格玛23号货站（UNC：Depot Sigma-23）

完成Noveria主线剧情后出发到Argos Rho星团的Gorgon星系，在恒星系里有艘不明身份的太空船，登舰即可自动接到本任务。消灭沿途自爆虫和触须怪后从计算机终端上得知地狱犬公司在这里研究从Noveria星球运来的触须怪样本，看来这项研究最后完全失控，触须怪们消灭了所有船员并借助补给舰逃到Styx Theta星团的联盟监听站。最后激活终端旁的定时炸弹，70秒内突破群怪围攻冲回诺曼底号。

恶意吞并（UNC：Hostile Takeover/Person of Interest）

完成大本营后任一主线星球任务即可开始这个任务。在警务学院西侧办公室里有台电脑，破解后接到本任务。先去金融区银行门外找一位名叫Helena Blake的黑帮女头目，她请主角干掉另外2名黑帮老大，即使拒绝同样也会接到这个任务。先到Gemini Sigma星团的Han星系，登陆Mavigon行星，进攻帮派要塞并消灭里面的所有敌人。接着去Hades Gamma星团Dis星系的Klensal行星再来一遍，之后自动接到第三个座标，去Horse Head星云Fortuna星系的Amaranthine行星，进工程站见到Helena Blake，杀死她或同意让其继续经营黑帮都会获得叛逆值。谈判中说服或威逼她解散黑帮可得到楷模值，不过真动手打起来能得到很多经验值和装备。


据说这位红衣女是黑帮头子

失踪的货船（UNC：Lost Freighter）

完成大本营后任一主线星球任务即可开始这个任务。飞到Gemini Sigma星团的Ming星系，找到一艘货船Worthington号。登舰后没有发现任何敌人，但如果靠近燃料桶就会遭到突然爆炸袭击。辗转来到深处查看两侧舱房和驾驶舱里的电脑终端，得知一位叫Jacob的船员病重进入脑死亡状态，船上职能中心准备关闭生存维持系统。而他的女友，一位超能者Julia却杀死了所有船员以阻止任何人关闭病人生存维持系统。离开计算机后，Julia出现并发动攻击，消灭她结束这场悲剧。

失踪的模块（UNC：Lost Module）

进入Attican Beta星团的Hercules星系，接到联盟军方通知，被Geth军团击伤的侦察机器人在当地追降，需要尽快找回机器人的数据模块。在星系中找到一颗有环带的行星Eletania，登陆后先去找东部的追降机器人残骸，发现数据模块被一种猿类生物带走。此时地图上出现4个猿类生物聚居点，到正北偏东的那个点，进入矿井后搜索消灭所有猿类生物，当出现队友提示称某只猿掉落了数据模块后即可撤回，路上会遇到Geth军团伏击，消灭它们完成任务。P

■北京 花痴庆次

为什么要玩这款游戏

《真三国无双5》（以下简称355）是光荣在跨入次世代平台以后制作的第一款三国无双游戏，在人设和系统上都几乎彻底更新，但又尽量保持本系列一贯的“一骑当千”爽快感。尤其是战场气氛的营造，凭借对更高游戏配置的要求，堪称做出了历代无双最火爆刺激的战场。不过，本作打斗手感的设计毁誉参半，需要一定时间来适应，关于这一点在正文的“评说”部分会详细提及。但总的来说，355依然是充满乐趣的一款无双新作，本次PC版的推出，喜爱无双系列的老玩家不可不尝试。

动作系统篇

连舞系统

连舞系统是本作对动作系统做出的最大改革。游戏中一共有最高4个连舞等级，分别是1、2、3、∞，在屏幕左下角角色头像的左侧显示。每关开始角色的连舞等级都只有1，随着角色的连击数上升，连舞槽也会随之积累，蓄满后就升到下一级。每升一级，角色就能使用更多威力和华丽的招式。如果一段时间内没有维持连击，那么连舞槽的等级也会跟着下降。这要求玩家更快速地投入战斗，并维持高连击数，因为连舞等级每升一级，在战场上都能带来极大的攻击效果。

不过，每个角色刚开始练时，连舞等级的上限只有2，需要在过关后积累技能点数，再去技能盘中提高连舞等级上限。此外，也有一些能瞬间加满连舞等级的道具（例如连舞珠、华佗膏）和特殊技（例如强袭），再配合战马的“连舞维持”和武器的“连舞心”这两项特殊属性，到后期始终保持满级的连舞等级并不是难事。

基本键位设定

功能键	键盘	手柄
上	W	左摇杆上
下	S	左摇杆下
左	A	左摇杆左
右	D	左摇杆右
变换视点	F/H/T/G	右摇杆
菜单	Esc	START
显示名字和体力	`	SELECT
连攻击	J	□
重攻击	I	△
放无双	L	○
跳跃（上下马、游泳、爬梯）	M	×
防御（受身）	左Shift	L1
翻滚回避/马跳跃	O	R1
特殊技	N	L2
地图切换	。	R2
呼唤军马	/	十字键下


可以瞬间蓄满连舞等级的道具“连舞珠”

要想达成高连击数也不困难，因为游戏中对连击的判定很宽松，只要连击数显示消失之前跟着攻击，都可以达成连击，基本上在两三秒内攻击一次都没问题。不过，355中取消了原来普通攻击+蓄力攻击的做法，也就是说现在没有什么诸如C3、C4之类的打法了，轻攻击和重攻击的效果独立开来，形成了新的攻击系统。

轻攻击

类似于前作中的普通攻击，共分4个连舞等级。每升一级都会增加新的攻击招式。在一轮轻攻击之后没有硬直的动作，所以可以很快地接上下一轮，这也是积累连舞槽的主要攻击方式。本作中轻攻击的判定变得有些飘忽，尤其是在连舞Lv达到3之前，很多动作的攻击判定都非常小，例如张飞，看起来手持巨大的蛇矛，但实际上攻击的效果却并不强，需要多多适应。

强攻击

类似于历代中的蓄力攻击，虽然也可以随时驳接在轻攻击之后使用，但取消了变化的效果，成为有独立攻击效果招式的。强攻击也分为4个连舞等级，特点是可以破坏敌人的防御

精品 8.2
大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

制作	KOEI
发行	KOEI
类型	动作
语种	日文

文化包容性：8.0
上手精通：9.0
画面：8.5
音效：8.0
创新：7.5
剧情：7.5


一些角色在连舞达到Lv4后重攻击的连击将会作为主要攻击手段

状态。强攻击一般有三种使用方式：第一是当敌人始终处于防御状态时，短按一下强攻击破坏他的防御姿势，再用轻攻击或者无双跟着打击对手；第二是连续按强攻击，一些连舞Lv达到3以上的角色强攻击非常厉害，从头到尾可以用高级别的强攻击来清屏；第三是按住强攻击蓄力一下再松开，能使出瞬间打倒四面敌人的范围技，适用于连舞等级还不高时被围攻的场面。

翻滚与防御反弹

翻滚是本作中新增加的动作，在高难度下使用翻滚+Lv4连续攻击是很不错的组合攻击手段。此外翻滚状态下是无敌的，躲避对手的无双和重攻击都非常有效。

在防御对手的轻攻击状态下，按轻攻击键可以使出反弹技，敌人会立刻陷入硬直状态。不过不要一直试图防御对手的攻击然后伺机反弹，因为电脑武将会很狡猾地使用重攻击来破坏我们的防御状态。

杀阵攻击

对单一敌人使用的高难度技巧，类似于某种摔投技。使用方法是在防御状态下按轻攻击或强攻击使出。轻杀阵攻击的发动时间短，但对手处于防御状态下时是对其无效的；而强杀阵攻击的发动时间长，可以看到明显的蓄力动作，但有无视对手防御的效果。注意某些角色的杀阵攻击判定很苛刻，需要多尝试后才能掌握。

由于杀阵攻击只能对单体，所以最好就不要拿来杀小兵或者在混战中使用，否则失败后的硬直会导致被对手反击。一旦使用成功，可以获得连舞Lv立刻升一级的奖励，如果以杀阵攻击杀死武将还可以让他掉落的武勋包数值翻倍。在高难度下练好杀阵攻击是有颇多益处的，可以多搭配在轻攻击后尝试，看怎样成功率最高。

锷迫追加攻击

在锷迫（俗称拼刀）取胜之后，有几率发动锷迫追加攻击。355中出现锷迫的几率很高，当近距离与副将以上等级的敌人同时出招时，就会出现锷迫。每个角色的锷迫攻击效果不一，如貂蝉和赵云，都有清掉身边敌人的强力攻击效果，但也有刘备这样不知道在玩什么的莫名其妙的花哨动作。如果想发动锷迫追加攻击，要尽量保持锷迫的绝对优势（参照锷迫的对比槽），武器带有“刚柔法”属性也有裨益。

特殊技

本作的新系统，基本可视之为4代“无双觉醒”的改进版。如果所操纵武将持有道具“传书”就可以随时发动特殊技，传书在各种据点内打到“据点兵长”后有一定几率掉落，在技能盘内学习“传书袋”技能后可提升掉落几率。特殊技一共有5种，分别是：神速、强袭、齐射、火计、落石。每个武将都有一个固定对应的特殊技。过完每关后得到技能点数可以用来到技能盘中强化特殊技，比如可以强化特殊技攻击效果、增加拥有“传书”上限等，具体选项请参照后面的技能盘说明部分。特殊技发动后往往能起到逆转战局的重要效果，同时被特殊技杀死的敌人掉落武勋包通常会翻倍，所以这是本作中极其关键的系统！

特殊技效果说明：

神速：一移动就立刻进入冲刺状态，冲刺状态下的攻击效果大幅强化，骑马的时候也可以使用。

强袭：让连舞等级立刻强制上升到∞并维持一段时间，这段时间内受到攻击不会产生硬直，红血状态下发动威力更强。

齐射：从天而降的箭雨可以重创周围的敌人，对小兵有一击必杀的效果。

火计：角色四面起火，让敌人体力槽强制下降，如果在敌人据点内发动还可以焚烧据点内的设施。

落石：释放滚石攻击，如果在有坡度的地方，站在上方发动还可以造成滚落的效果，杀伤力更强。

注意齐射、火计和落石这三项特殊技也是敌人武将常常发动的，尤其是火计，会对我方造成相当大的损伤。

单挑模式

单挑模式是355中随机发生的非常有意思的模式。当你与敌人武将接触后，听到咣咣咣几声锣响的话，就会进入到单挑模式里。这时双方小兵迅速散开围成一个圈子，将玩家操纵角色与敌方武将围在当中。同时敌方武将的防御和回避意识大幅上升，变得相当难缠，最糟糕的是如果敌方同时有几名武将在圈子里（考虑到副将的存在，这种

评说　毁誉参半战无双

《真三国无双5》推出后，在玩家当中可以说是毁誉参半。不过这款游戏在上手初期的感觉的确相当糟糕，落不到实处的打击感和宽松的连击判定让人觉得这次连“割草”可能也割不爽快了，但实际上深入玩进去之后会发现打击感的问题在连舞等级升高后可以得到一定程度上的解决。另外，在打击感相同的情况下，体现在部分手持轻武器武将身上的问题就得到了缓解，例如手舞两根“毛线”也能打得敌人嗷嗷乱叫的司马懿，打击感就明显比张飞要强。连击判定虽然更宽松，但是加入的翻滚和重攻击破防，结合防御的反弹和杀阵系统都让人觉得动作性并没有实质的降低，在单挑模式下甚至比4代大为强化。敌人武将的AI也有相应提升，防御和翻滚的使用都是家常便饭，在某些关卡下的斗气武将十分难缠（例如夷陵之战的甘宁和樊城之战的曹仁，虎牢关的吕布更是噩梦般的存在）。

战场感的营造是本作的特色，受到了玩家一致好评，此外最有趣的是每关战功目标的作用。战功目标并不是仅仅为给玩家获得武勋和道具而设定的，更关系到此关卡的打法和难度提升。以“赤壁之战”为例，联合军是否能完成火攻就会导致接下来的两个走向，一是完成火计后我方武将去围殴曹操，二是火计失败后敌方武将来围殴孙策。每个关卡中的特殊事件都会极大影响到我方的士气，一旦完成不了特定目标，那在短短一两分钟内我方友军就可能全灭，这时玩家就要一次又一次地担当救火队员，守候在本关我军统帅周围完成一骑当千的壮举……这样设定有些恢复到352时的感觉，至少笔者是相当喜欢的，极大地提升了游戏的乐趣和刺激程度，在吕布传的“虎牢关之战”中得到了巅峰体现，这一关的刺激程度无疑达到了光荣近几作“无双”的最高峰。而且即便玩家将所有武将都练到了最高级，要玩修罗模式都还是相当刺激的，就算是在普通难度下，只要不刻意去低难度下练级，拿个白板武将从列传的第一关打起，都十分有趣。

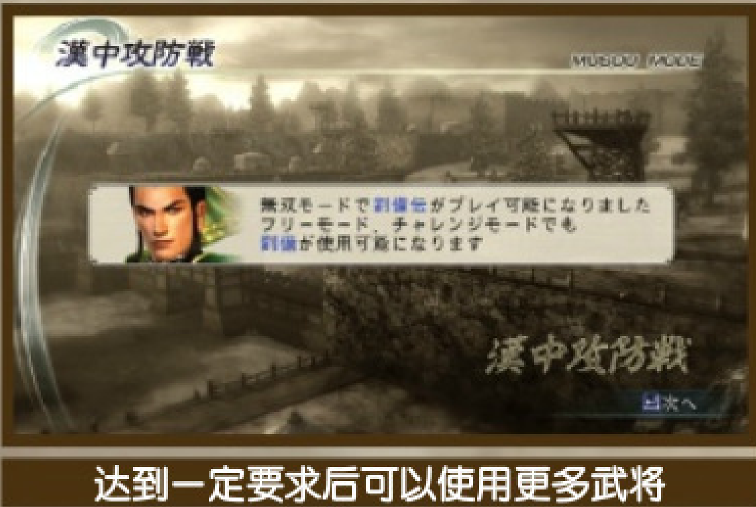
不过，在武将设计上的偷工减料是玩家最不满355的地方，像马超、魏延、曹丕、张郃、孙策等人气武将没有列传模式真是让人难以接受，只能寄望于光荣在后面的作品中慢慢补全了，怪不得总是有人感慨现在的光荣真是“骗钱有术”啊！

情形是一定发生的），将会形成对玩家的围攻。而我方友军武将即便存在，也只是抄着手在旁边看热闹而已。在单挑时不要向站有对方小兵的圈子边缘移动，否则必然会被他们在背后拿枪猛戳，逼你回到场地中央。通常来说355中的时间相当宝贵，不耐烦单挑的最好解决办法是向我方小兵的方向移动，并翻滚出圈子，这样就回到正常战场的状态下。不过，坚持单挑并取胜也能带来好处，如果在单挑模式下干掉敌人，通常会取得200点的武勋包！

武将培养篇

355共有41名武将可使用（蜀11人、魏12人、吴13人、其他5人），星彩、大乔等人气角色被删剪。拥有“列传”模式的武将只有17人（魏蜀吴各5人、其他2人），其他武将只能在自由模式和挑战模式下使用。武将形象几乎全部重新绘制，部分角色使用的武器甚至都被更换，还存在大量招式相同的武将，可见光荣这次推出355的确有些仓促，也可能是在为今后做续集留下一些余地。

游戏开始时只有三大阵营各3名武将可以使用，在完成相应条件后可解开其他武将使用（注意，绝大部分非列传武将的使用条件都对应本关的某个战功目标，并且关卡难度不限，可以在简单模式下轻松取得）。具体如下：



达到一定要求后可以使用更多武将

蜀（开场武将为赵云、关羽、张飞）
诸葛亮：蜀开场武将任意1人列传通关。
刘备：蜀开场武将3人列传通关。
马超：魏军剧情“汉中攻防战”，15分以内击破赵云、张飞、马超。
黄忠：魏军剧情“定军山之战”，夏侯渊生存状态下击破黄忠。
魏延：蜀军剧情“五丈原之战”，过关后魏延生存，注意剧情中段魏延会短暂叛变，此时不要将他杀了。
庞统：蜀军剧情“成都制压战”，过关后庞统生存。
月英：魏军剧情“五丈原之战”，10分钟内击破关平和月英。
关平：蜀军剧情“樊城之战”，水计成功，过关后关平生存。

魏（开场武将为夏侯惇、典韦、司马懿）
张辽：魏开场武将任意1人列传通关。
曹操：魏开场武将3人列传通关。
夏侯渊：蜀军剧情“定军山之战”，黄忠生存状态下击破夏侯渊。
许褚：吴军剧情“合肥之战”，10分钟内击破曹仁、许褚。
徐晃：魏军剧情“樊城之战”，过关后徐晃生存。
张郃：蜀军剧情“汉中攻防战”，15分钟内击破张郃、司马懿和曹丕。
曹仁：吕布军剧情“樊城之战”，全据点制压。
甄姬：吕布军剧情“许都侵攻战”，15分钟内击破甄姬、曹丕、曹仁、许褚。
曹丕：吴军剧情“合肥之战”，5分钟内击破曹丕。

吴（开场武将为孙尚香、周瑜、陆逊）
甘宁：吴开场武将任意1人列传通关。
孙坚：吴开场武将3人列传通关。
孙策：吴军剧情“下邳之战”，过关后孙策、孙权和周瑜生存。
孙权：吕布军剧情“赤壁之战”，10分钟击破曹操和孙权。
吕蒙：魏军剧情“合肥之战”，20分钟内击破吕蒙和孙权。
黄盖：吴军剧情“赤壁之战”，火计成功。
太史慈：吴军剧情“吴郡平定战”，完成全部3个战功任务。
周泰：蜀军剧情“夷陵之战”，20分钟内击破敌军全部武将。
凌统：魏军剧情“石亭之战”，10分钟内击破凌统、甘宁、小乔。
小乔：吴军剧情“石亭之战”，过关后我军除小乔外至少有6名以上武将生存。

其他：
貂蝉：魏蜀吴各有任意1人列传通关。
吕布：刘备、曹操、孙策列传通关。
董卓：吕布传通关。
袁绍：魏军剧情“官渡之战”，延津和白马不能被攻陷。
张角：讨伐军剧情“黄巾之乱”，20分钟内让皇甫嵩和朱隽到达黄巾党本阵，并过关后生存。

本作中的武勋加技能盘系统是培养武将的主要模式。游戏中取得武勋有多种方式，主要途径是杀死敌将获得的武勋包和完成战功目标获得的武勋点数，此外杀敌数和剩余过关时间也会在过关后折算成分数以供武将升级。在不同难度下获得的武勋数各不相同，在更高难度下敌将掉落的武勋包会按比例加成，通过战功目标获得的武勋点数也会相应增加，比如普通难度下价值300点的武勋目标，到了困难模式下就变成了375点，在修罗模式下甚至能达到450点！

根据玩家在关卡中的表现，每升一级都可以得到一个技能点数可以拿来学习技能盘上的技能，这个系统与RPG的技能树极其类似，实际效果可参照系列前作中的各种道具。每个角色的技能盘都是不同的，按照玩家的喜好可以选择不同的发展路线，但最终武将等级达到一定程度后是可以学会技能盘上的所有技能的。由于取消了武将共享的道具，所有武将都需要从零开始练等级和学习技能盘，所以在武将的培养上还是相当花工夫的。

技能一共分为基本能力型、特殊能力型和特殊技强化型三种。

基本能力型

增加武将体力、无双、攻击力、防御力4项基本数值，分别有+5、+20、各项均+5这几种选择。

特殊能力型

共有22种特殊能力技能分布在不同武将的技能盘中，但一个武将只能习得其中的一部分，基本上都要尽量早习得，尤其是提高武将连舞等级上限的“连舞3”和

“连舞∞”，其他重要的特殊能力有：

马术：所骑战马升级时达到其能力上限，并提高升级速度。

开运：武将运气上升，有更大的几率在关卡结束后获得好武器、好战马。

开书：每关开始时自动持有一本传书。

获书：每击破300人就获得一本传书。

传书袋、传书大袋：分别将武将能携带传书的上限提升到2个或3个，并不同程度提高传书掉落几率。

阵鼓：玩家操纵武将活跃时我方友军战意容易上升，效果时间延长。

拥有开运、马术能力的武将无疑是很适合拿来刷武器和刷战马的。



赵云使用特殊技“神速”

特殊技强化型

特殊技强化型的技能又具体分为全武将共通强化、神速强化、强袭强化、齐射强化、火计强化、落石强化共6种类型。

1、特殊技共通

破甲、破甲·极：特殊技发动时不同程度降低周围敌人的防御力。

牛步、牛步·极：特殊技发动时不同程度减缓周围敌人的移动速度。

延长、延长·极：不同程度延长特殊技的持续时间。

大喝：特殊技发动时周围敌人陷入昏迷状态，只有个别极勇猛的武将才持有。

战术指挥：特殊技发动时我方友军战意上升，同时加算武将的杀敌数。

2、神速强化

猛进、猛进·极：发动神速时不同程度增强武将杀伤力，最高可秒杀敌人杂兵。

分身、分身·极：发动神速时不同程度增加可攻击敌人的分身效果。

神速指挥：发动神速时指挥友军冲刺攻击，同时加算武将的杀敌数。

3、强袭强化

破坏、粉碎：发动强袭时不同程度增强对战场设施的破坏能力（包括门、箭楼、投石车等等）。

觉醒、觉醒·极：发动强袭时不同程度增强武将杀伤力与抵抗硬直能力。

灭杀：发动强袭时可秒杀敌杂兵。

4、齐射强化

火矢、冰矢、雷矢：发动齐射时分别附加火属性、冰属性、雷属性伤害。

大矢、神矢：不同程度增强齐射的附加爆炸效果，威力更大。

广射：发动齐射时弓箭伤害范围增大。

速射：发动齐射时弓箭射速加快，射击间隔缩短。

5、火计强化

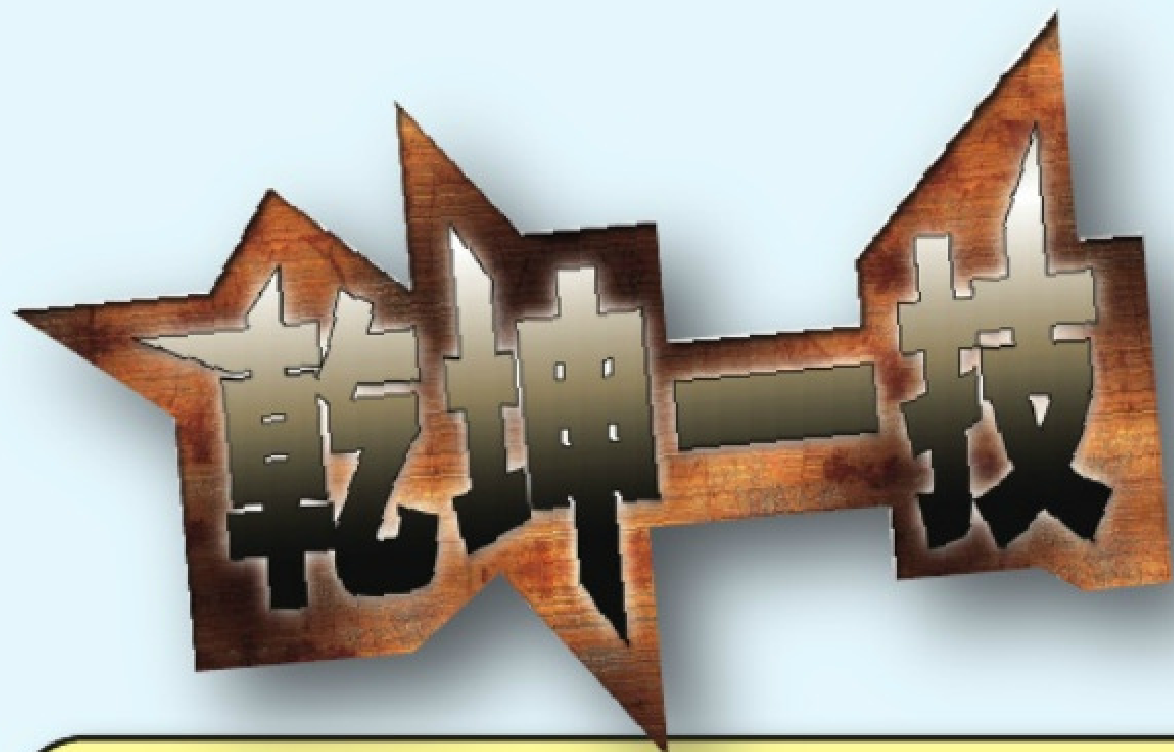
业火、业火·极：不同程度增强火计杀伤力。

延烧、延烧·极：不同程度增强火计杀伤范围。

6、落石强化

巨岩、巨岩·极：不同程度增强落石杀伤力。

转岩、转岩·极：不同程度增强落石杀伤范围。 P



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《真三国无双5》武器军马详解

■北京 花痴庆次

由于355用技能盘取代了战场道具的效果，本作中的物品收集元素就集中体现在武器和军马收集这两个方面了，与系列前作相同，在越困难的关卡和难度等级下取得好武器和军马的几率越高，此外“开运”技能影响也颇大。

一、武器

355中取消了系列中向来极具魅力的“最强武器”设定，颇为遗憾！在战场上打倒敌将掉落武器箱来入手武器的方式跟前作一样，此外军马拥有“武器入手”属性时过关后也可以多获得一把武器。另外，还增加了每关只要完成一个战功目标就可以获得一把武器的设定，所以在高难度下也要努力多完成战功目标！本作的武器分为标准、力、技3种类型，每把武器最多可附带1项武器属性、4项特殊效果。

1.武器类型

标准：攻击速度和威力都中等。

力：攻击威力高，但速度慢。

技：攻击威力低，但速度快，适合积累连舞。

2.武器属性

武器属性有3种，是在使用强攻击时才能附加的特殊伤害，部分武将的轻攻击到连舞Lv4时，也可能附带。

炎属性：将敌人打浮空时附加火属性的持续伤害。

雷属性：击中敌人时附加昏迷效果，并对昏迷中的敌人施以雷电追加伤害。

冰属性：冻住敌人数秒，这期间攻击被冰冻的敌人伤害加大。这是最好用的属性，最佳武器必备。

3.特殊效果

特殊效果共有10种，一把武器最多可附加其中4种，其中一闪、真乱舞、连舞心、精灵印等都是很实用的效果。

一闪：一定几率秒杀杂兵，对武将造成大伤害。如果你发现敌将总是防御你的攻击，几乎打不动他，但突然一下却让他大量掉血，那就是一闪在起作用了。这是必备属性。

吸夺：当对敌武将造成重大伤害时，可以恢复少许体力。

真空波：攻击时造成周围的真空波吹飞效果。

真乱舞：随时都可以发动红血时才能发动的“真无双乱舞”。

弹矢眼：攻击中可以反弹敌人弓箭。

背水阵：攻击力上升，防御力下降。

连舞心：连舞槽下降速度放缓。

刚柔法：锷迫时更容易获得胜利，高难度下效果更明显。

精灵印：增强武器的炎、冰、雷3种属性效果。

一气呵成：无双乱舞的威力上升但是无双槽消耗速度加快，配合战场道具“玉玺”使用的效果不错。

二、军马

本作中的军马取代了以前的护卫兵，就连根据能力说明来刷高等级的方式都一模一样。军马的获得有两种方式，一个是在战斗中击破敌武将掉落或者打破战场木箱获得道具“马鞍”；另一个是利用现骑乘的军马携带的“劝诱”属性，在过关后也可以获得一匹军马。可见，军马的获得要比武器困难，由于军马是唯一可以给所有武将共享的物品，所以培养出一匹好马也显得尤为重要！

1.军马潜力识别

军力也有速度、跳跃、突破、攻击项基本能力，最多可附带1种军马属性、4种特殊能力。军马最多可以升到5级，升级潜力越高越能培养出一匹完美的军马。依据军马的说明文字可从眼睛和躯体两方面来识别其潜力，各分4个潜力等级，眼睛的等级由低到高分别为：

①“遥か远く一点をみつめ”：1种能力容易成长

②“左右をくまなく见据え”：2种能力容易成长

③“広く世 を见渡し”：3种能力容易成长

④“森罗万象を収め”：全能力容易成长

身躯的等级由低到高分别为：

①“幼驹の顷から秀でて”：初期能力高，但成长缓慢

②“均整がとれている”：初期能力一般，成长一般

③“底知れぬ力を秘めている”：初期能力一般，成长率高

④“神々しい気を放っている”：初期能力高，成长率高

两个4级说明搭配的军马是可遇不可求的，也是最高级别的宝马。

2.军马特殊能力

军马的3种附加属性与武器相同，不多说明。另外还可以最多拥有10种特殊能力中的4种，分别为：

防矢：骑马冲刺时可以反弹弓箭。

突破脚：骑马撞人时可以突破各兵种。

猛攻脚：骑马撞人的威力增加。

的卢魂：骑马状态下在水中能高速游泳。

绝影魂：骑马状态下受到攻击可以不落马。

赤兔魂：骑马速度可与赤兔马相同。

武器入手：过关后入手一把武器。

劝诱：过关后入手一匹军马。

连舞维持：骑马状态下连舞槽不会下降。

无双增加：骑马状态下无双槽增加。

毫无疑问，以上后4种能力是非常重要的。如果一匹有着两个4级说明搭配的军马却没有练出好的特殊能力，那种感觉想必会让人非常懊丧。

《质量效应》游戏诀窍
Mass Effect

■游侠 奥杰

1.无限金钱

这个诀窍仅限于两个特定商贩之间使用。通常，我们能够以卖给Dr.Michel一半的价格从Expat处购回物品。首先，顺利完成关于Dr.Michel和敲诈者的支线任务，然后便可以从她这里以折扣价购买物品。先将身上所有值钱的装备都卖给Dr.Michel，再来到Wards Markets，从Expat处以低于卖价的价格买回原先的装备。而后，将装备再次卖给Dr.Michel，然后再从Expat处买回。循环往复，便可以获得无限金钱。

2.无限友善（Paragon）点数

进入银河地图，前往Attican Beta cluster。收到来自Alliance Command的消息，让你从一个坠落的侦察探测器上拿回数据模块。前往Hercules星系的Eletania行星，找到坠落的探测器，发现一个猴子模样的当地人拿走了数据模块。返回Mako，进入地图，看到3个当地群落。前往中间的群落，进入矿井，一直来到通道尽头，从1只猴子身上找到数据模块。拿到数据模块之后，立即储存游戏，然后读取进度，继续按A键搜查藏有数据模块的猴子。每次选择猴子，雷达上的友善标度都会增加。大约获得300点友善点数时，就可达成友善成就。不过，如果先前已经完成了任务，这个诀窍则不再适用。

3.无限友善和叛节（Renegade）点数

在Noveria行星上，前往旅馆酒吧，找到一个名叫Lorik Qui'in的Turian，接受任务，从他的办公室偷取数据。拿到数据之后，前台会让你将数据交给Qui'in见证。答应前台，与Qui'in交谈，让他进行见证（左上选项）。当Qui'in拒绝的时候，选择魅力（Charm）选项（左上）得到友善点数或者胁迫（Intimidate）选项（左下）得到叛节点数，然后结束对话。再次与Qui'in交谈，问及Matriarch，对话之后，选择“Other questions”选项（右下），可以选择让他进行见证的选项（左上）。Qui'in将拒绝，你可以使用魅力或者胁迫选项再次得到24点友善点数或者叛节点数。反复这个过程，可以轻松达成友善和叛节成就。

4.完全获取经验值

要想在战斗中获得额外的经验值，必须从Mako出来做最后一击。比如，先在Mako中将敌人打个半死，然后从Mako出来彻底干掉敌人。如果在Mako中杀死敌人，只能得到60%经验值。

5.轻松修理Mako

如果Mako严重损坏，而你又不想花费或者没有足够的Omni-gel进行修理，那么可以先储存游戏，再读取进度，就会发现Mako完好如初。

6.储存武器点数

如果你是士兵，想提升武器等级，可以使用武器的奖励属性。比如，流血（Carnage）是短枪的奖励属性，可以充分利用。不过，不要将武器升级点数加到伤害和精度属性上，因为获得幽灵级武器之后，伤害和精度都将大幅度提升。



《最高指挥官——钢铁同盟》秘技
Supreme Commander Forged Alliance

首先使用文本编辑工具打开Game.prefs文件，这个文件的位置在C:\Documents and Settings\{用户名}\Local Settings\Application

Data\Gas Powered Games\Supreme Commander Forged Alliance（Windows XP系统）或C:\Users\{用户名}\AppData\Local\Gas Powered Games\Supreme

Commander Forged Alliance（Vista系统）内，需在文件开始处（要在“profile = {”命令行之上）加入以下命令行：

```
debug = {
enable_debug_facilities = true
}
```

保存后就可以在战役模式中打开作弊功能（如果发现无效请先删除旧的游戏存档文件夹及原Game.prefs文件，再进入游戏建立新的玩家档，而后不要开始游戏，退出并重复上述修改过程。需要提醒的是，你最好备份原存档文件及原Game.prefs文件）。另外也可以在冲突/多人模式（Akirmish/Multiplayer）的设置画面选择开启作弊，而后在游戏中输入以下组键可得到相应的秘技功能：

Ctrl+Alt+b：加10 000资源

Ctrl+Shift+c：复制选定的目标

Ctrl+Shift+v：粘贴被复制的单位到鼠标所在位置

Ctrl+Delete：删除目标单位（并不等同于杀死目标单位）

Ctrl+K：杀死目标单位

Ctrl+N：给你的单位命名

Alt+F2：打开菜单免费制造一个单位

Alt+T：传送被选定的单位到鼠标所在位置

Alt+N：切换你和敌人的伤害，按一次你和敌人都不造成伤害，再按一次则恢复伤害。

Alt+A：切换敌人AI

Alt+左键点击：改换到敌人视角

《孢子生物编辑器》秘技
Spore Creature Creator

1.在生物编辑或创建（Creature Edit/Create）模式下，按下Ctrl+Shift+C打开控制台窗口，输入addDNA可增加150点DNA。

2.点击银河，缩小视角镜头，然后旋转银河。片刻之后，Will Wright的头像就会旋转而出。

林晓：来，让我们在这秋日的大树下休息，安宁炎夏焦躁的心绪。流水潺潺，松涛阵阵，一片黄叶飘落眼前。风中传来隐约的欢笑声——于是，在密林与小溪的尽头，人语喧闹处，找到那缥缈存于屏幕深处的铁炉堡。

来自铁炉堡的旧时光

■重庆 吉光

1

我写铁炉堡。是因为在翻阅报纸的时候，自以为看见了“铁炉堡”这3个字，实际上我并没有到过那个地方。同样，我也不了解那个将匕首送进对手脖子的女孩，或者说我的生命长不到等到她的心安。我这样说没有任何功利的想法，因为我对她已没有任何目的可言，所以当她转身离开的时候，我连一个再见也没有说。

谁能指望一个微不足道的人类活过暗夜精灵的寿命？而且现在我老了，老得要带上牙套才能吃一点孙女给爷爷烤的塔布羊肉。

我以为看见“铁炉堡”这个词，其实没有。那要等我重新戴上老花眼镜，再翻一次，才能知道，隔着厚厚的镜片我在恍惚中看见的是自己。

其实我深爱着她，不愿再一次表达。

这是一个慵懒的夏日，你根本没有办法尝试书写，写作第一次让我感觉到被时间吞没。正当我躺在椅子上思考如何度过这个枯燥的下午时，仆人给我送来了一封信。很久很久没有收到过信了，我想这是一个有趣的开始。信封上写着“乔伊先生亲启”，寄信的地址是：铁炉堡石火旅店。

2

“我有一件外衣。有一天我会带它去飞，在此之前它被挂在衣架上消磨时光。

18年独来独往，即使还不习惯，难逃孤独的追踪，也已从容。

我爱你，而你又不愿做只属于我的镜子——简单折射。所以我又逃回荒野，去做那只在雨夜出没、在高岗嗥叫的夜刃豹，这是迫于无奈的归途。

我只能推测，你从来没有爱过我，那怕一分一毫，都是吝啬。所以我只好带着那外衣上路，和东部王国，同生共死、荣辱与共。

没有人可以逃过感情的折磨，我不过稍稍懂得假装。我用那外衣遮住心门，向你暗示其中的灯火璀璨，其实里面早已荒芜。

如果有一天披上那件外衣离开你，那并不代表不爱你。”

我将这封信读了两遍。当我准备重读第三遍的时候，一阵悲哀袭来打消了念头。因为这是我在18岁的时候写给她的情书。我竟然差一点将这刻骨铭心的爱统统忘记，是岁月让我浑然不觉，让我忘记在怒放的青春时节，有人曾以这样的方式表达属于他的爱意。

我费力地站起来，撑着拐杖，在庭院里来回踱了几步。艾尔文森林的下午很美好，几道阳光穿过层层叠叠的树叶照在院子里。

远处的花园里有几个孩童在相互追逐，其中那个高一点的是我的孙女。她向我跑了过来，由于跑得太快，中途还摔了一跤。她不哭不闹站了起来，拍了拍身上的尘土走过来。

恍惚之间，我的5岁的孙女变成了她。她的冷眼、高傲、绝情，右手握着卡利姆多最快的匕首，从尘泥沼泽突然来到这里，从容不迫地走向我。我不由得怔了一下。我有82年没有见过她，而她还是那样风华绝代。暗夜精灵不会老。

“你怎么来了？”

“爷爷我来听故事呀，今天讲故事的时间到了。”

3

如果说刺客这个传统职业已经不复存在，那么当你见到他，具体来说是见到他那双什么也没有的眼睛时，我想，如果有一天你真的见到了，也许固执的你会在世界末日到来之前改变脑中根深蒂固的想法。不过谁都清楚燃烧军团会再来，但是世界末日不会到来。而我却在转过街角的当口和他不经意照面，他对我说，要不要去他那里坐一会。

去一个刺客的地方坐一坐？

我说：“为什么不呢？”

然后我随他走，被一阵风卷走。

你知道当一个刺客心事满怀的时候，就不再具有一丝一毫的杀伤力。你也知道此时的他不过变成了一只温顺的羔羊，你更应该知道，此时的他在我的面前泪流不止。作为一个歹毒的朋友，我突然心事重重、忧心忡忡，因为我看见倚窗而立的刺客的痛哭似乎长达100年之久，这几十秒钟延长出来的一百年足以冻烂任何高深莫测的歹毒。

你知道，刺客并不是什么谋生的好职业。所以，我是说所以我感觉到了他的痛苦，像悲伤沼泽的死水源源不断被聚集。他曾经和我同时爱上一个人，另外一个暗夜刺客。

（上文摘自《另外一个刺客》，作者乔伊）

4

我照本宣科读完今天要给孙女讲的故事，然后合上书，空出一只手摸着孙女的额头。我要告诉她那个没有写进《另外一个刺客》的真相。我要讲给孙女听的，才是真实，才是一个刺客爱上另外一个刺客的传奇。在那个年代我只是作为一个旁观者，去见证一场神圣的爱情。很遗憾，我真的像信中所说的那样，很懦弱，很卑鄙，很虚伪，毫无准备地爱上了那个暗夜精灵的女刺客。

我从来没有把这件事情告诉任何一个人，我也没有把她写进书里，我这样做不是因为要恪守当年对她的誓言。我

不是那种宽宏大量的人，相反我小肚鸡肠。卑微的自尊让我爱恨交加时选择对最爱的人反戈一击，不知道是谁说的，忘记一个人是对她最好的惩罚。我忘记了吗？几十年过去了。我真的忘记了吗？

我们三个人一起干掉黑龙公主之后没有再见过面。现在我老了，说不定明天就会死在暴风城的门口。好吧，艾尔文森林会用一把泥土好好关照我这个老不死的，灰飞烟灭之后我就算还是忘不了她也只能作罢。

孙女懵懂的蓝眼睛看着我。她还想要再听下一段，可是我不会继续念下去。原因有两个，第一，今天的故事讲完了；第二，这个故事太假。我是上了年纪的人，一方面喜欢怀旧，一方面又因为拥有丰富的阅历而对虚构的小说不再感到兴趣。但是我又不能将烂在心里的真相告诉她，我不能将属于我一辈子的痛苦暗示给一个不谙世事的孩子。

“去玩吧。爷爷，咳咳，看着你。”

孩子虽然不情愿但是很懂事。她点了点头，兴高采烈地跑进树林找她的伙伴去了。

看着她飞奔的双腿，时光仿佛一下子倒流。我还记得18岁那一年，那一年奔跑的双腿带我离家出走，那一年长埋痛苦，每一分每一秒，永无止境。我从来都是懦弱之辈，不敢忘记永生的痛苦。

我戴上老花镜，第二次翻开合上的报纸，意识到根本没有“铁炉堡”，然而那属于记忆中的时光却又在遽然间变旧变老。

我是多么地爱她。连自己都不知道。

5

第二天，隐居在艾尔文森林的著名作家乔伊先生的仆人又从邮箱里面取出一封信。这封信是这样的：

“没有声音的写作是最舒适的写作，因为连引导也不需要。几年前我愿意扮演探路者的角色，去任何地方，为自己为所爱者燃烧。

有一次走在尘泥沼泽的路上。两旁灯火招摇，空中雨飘。影子从左、从右、从前、从前、从右、从右、从左、从左、从后、从后、从右与我擦过。那晚只想叛逃，我想会很狼狈。

已过了多少年。

爱，再不能那么猛烈，扬帆起航。倦了，飘，飘，飘。

星形的叶子，那么好看。我想连根拔起，却没有做。弯腰，你，折断筋脉，看了，却未见泪痕。爱曾浓，不会消。我说了一千零一夜的一生一世，只是你还不敢像他那般担当。后来我和他在一个拐角擦肩而过，我看见他，他没有看见我。他还是那么冷，作为一个刺客，非常不错的感觉。不过我还是那样懦弱，懦弱者终有自己的归途。觅一方向，以供从容。我真的很遗憾不能像小说中的‘我’那样走上前去跟他打一个招呼，然后他会问我，要不要到他那里去坐一坐。

守在那里不见归期，我是怕等来的是你的死讯。所以离开。

一个孩子在乌云滚滚下吼叫，十米外尘泥沼泽，再远就是黑龙公主，脚下沃土一片，从不想到闪电，从不了解恐惧，从不知道退缩，只是那么倔强得不留一丝痕迹。记住，我的字只为你写，只为在仲夏之夜透骨噬魂。

为什么不留痕迹。

因为，爱是一团火焰；没有深海。”

这其实不是一封信，它是一篇名为《影人》的散文，作者就是乔伊，这篇散文是在他25岁生日那天写好的。他写完之后就对我说，简直太完美了。我不懂文学，我只是一个小旅馆的老板，一天到晚要想的和要做的就是怎样为远道而来的客人服好务。这一点很像我的父亲，遗传有时候还是很靠谱的。

下午的太阳不大，我参加了乔伊先生的葬礼。先在他的墓碑前鞠躬完毕，之后又一一和他的家人握手。死者的直系亲戚表情很痛苦，表面看上去像那么一回事。我的意思是，有那么一刻我真感觉到一场肃穆葬礼所应该具备的氛围，虽然我心里面还是觉得好笑。

一个小女孩轻轻拉了拉我的衣袖。我认识她，在她满周岁的时候还抱过她。乔伊的孙女趁人不注意递给我一张白色的硬卡片，上面写着密密麻麻的小字：

“我是乔伊，从来没有和卡兹莫丹白雪皑皑山脉下矮人打过交道，所以从来没有去过铁炉堡，但却认识一个叫雷洛的矮人，他是我的知己。我让他给我寄来3封信，我觉得很有趣，因为这3封信都是我自己写的，当然不是我最近无聊的时候写的。虽然艾尔文森林的下午很无聊，但是又有哪一位退休老年人的下午时光不无聊呢？这3封信是我年轻的时候写给别人的，那是真正的年轻，大约只有20来岁吧。昨天我收到第一封，读完之后很高兴。能够在垂暮之年读到自己青年时候的激昂文字，对于一个将死之人来说，应该感到欣慰吧。

感谢你，我的救命恩人。如果我是女人，我将义无反顾爱上你。开个玩笑。”

我走下小山坡的时候回头看了一眼乔伊的墓碑，又摸摸了揣在衣兜里的东西，还在。墓志铭是：18岁离家出走爱上一个人。

6

夜里吹的风有点凉，可能是因为下午太阳不太大的缘故。我走到林子深处，看见稍远的地方有光亮。他提着一盏灯笼出来了，后面跟着那个递卡片给我的小女孩。

“你要带这么小的孩子去？”

“当然。”

“太危险了吧。”

“她已经5岁了，她要成为传奇。”

“是你要她成为传奇吧。”

“不是我，是命运。”

“你在她还不能够掌握自己命运的时候，提前掌握了她的命运。”

“是吗？我不觉得。我只知道她是我的孙女，天注定。”

“你是个老顽固。”

“这就是我不喜欢你们矮人的原因，太容易生气。我要的东西呢？”

我从衣兜里取出他所谓的第3封信递给他。他匆匆看了一遍，眼泪就下来了。

“你还是忘不了她。她已经跟他走了。在我们矮人来看，这算是背叛。今年你90岁了，离家出走的第一年就邂逅了她，现在整整过去了82年。82年的背叛，令你忘不掉的应该是耻辱才对，但人类恰恰就是如此懦弱。”

“够了！”他的声音又软了下去，“她不是故意的。”

后来他微微张了张口，像是有很多话要对我说，却没有发出一点声音来。随后他一手提着灯笼一手牵着孙女的手消失在林子深处。

我仰头，视线穿过树叶与树叶之间的空隙抵达月亮，时间大概在午夜12点左右。我伸手摸了摸右边的上衣口袋，龙火护符还在。我想起昨天孙女玩耍回来之后问我的第一个问题：爷爷你在干什么？我这样回答她：我要继续写铁炉堡了。（全文完）P



快评

这期真是热闹。现在各家媒体都有奥运专刊，我还在想大软会怎么做，电脑游戏啥的和奥运有什么关系，结果大软真是在我意料之外地精彩。专题的奥运游戏介绍，硬件的奥运摄影讲座，读编的奥运火炬传递纪实，加上红色喜庆的封皮，大软也和全国人民一起把奥运当作节日了。这期的其它文章，软件那篇Vista与XP性能对比挺实用的；攻略那篇《功夫熊猫》挺搞笑的，正好我买杂志那天看了电影的《功夫熊猫》。总的来说，这期杂志亮点不少，各有侧重，相信大家能找到不少自己喜欢的东西。**（山东　刘滨）**

林晓：2008年第17期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

大众活动

林晓：本期活动的答案请寄回《大众软件》杂志，邮寄地址为北京海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“大众活动”收，邮编100036。E—mail为：linxiao@popsoft.com.cn。

《三国群英传VII》问答活动



问答题目：

1.三国群英传系列从第一代发售开始，已经历时多少年？

A.7年　B.8年　C.9年　D.10年

2.在本作中，“鬼神烈戟”是哪两位人物的武将情义组合技？

A. 吕布与貂婵　B. 孙策与大乔　C. 周瑜与小乔　D. 孔明与黄月英

3.“重步兵”的二阶兵种是哪个？

A.重骑兵　B.重戟兵　C.神刀兵　D.游骑兵

4.下列哪项不是本作的四大阵系？

A.刀系　B.剑系　C.锤系　D.盾系

5.本作的战斗方式有几种？

A.1种　B.2种　C.3种　D.4种

凡是回答正确的玩家可有机会获得《三国群英传VII》主题拼图。

DR留言板

我的英雄——我的单机时代

■江苏 纵横

大江东去浪淘尽，千古风流人物……时间的大浪何止冲刷去了人物，千种风物、万般事态都已被改变或离我们远去。四五年前我写单机是一种潮流，现在写单机是一种怀旧，将来我再写可能就是一篇祭文，祭奠那曾经辉煌的单机时代。

这几年来，曾经单机游戏的盛宴已曲终人散——汉堂带着玩家们无限的留恋转身离去；奥美黯然离席，留下一片唏嘘；西山居十年磨剑终是退隐田园；仙剑4发布后不久上软在辉煌中猝然解散。不禁想问当下国内单机公司还有几个？每年新研发的国产单机又有多少？只留下玩家回望旧时的灯火阑珊，空自嗟叹。

曾经的感动依然留在心间却又能与谁说？看着身边那些玩家泡在快节奏的音乐中不停敲打键盘，我怀念以前轻点鼠标、樯橹灰飞烟灭的飘逸；看着满屏不停刷新的怪物和无休无止的练级，我想念过往仗剑纵横的豪气；还有这嘈杂的语音，滚动的文字信息，更让我想起那“天地有气如泉涌，万劫不复我独往”，一曲蝶恋花，一个人的静谧，一个人的感慨。

在武侠单机的世界里有一种巨大的震撼，那是家国天下的责任感。有多少英雄的名字已经被慢慢淡忘，单是一个轩辕剑系列，就有《天之痕》中为天下忍辱负重，宁天下人负我，我不负天下人的宇文拓，为苍生与从小相依为命的师父兵刃相向的陈靖仇；也有《云和山的彼端》中慷慨赴死的老和尚慧彦，舍身取义，人生有此一遭岂不快哉；还有《苍之涛》中为了晋国国运得以延续狠心将亲如妹妹的同伴杀掉，孤独一人度过千年的桓远之。

我的英雄是“纵千万人，吾独往矣”，还有那些为自己爱人而战斗的人。英雄不只是拯救世界，还要“仗剑江湖为红颜”，所有能为别人做出牺牲的人都是伟大的英雄。曾有人为了自己的心上人甘愿做600年的“植物人”；有人为能“与君一会”接受七世活不过20岁的宿命。还有人独立苍山之巅，白发青衣等待一个心爱的人，而当那人出现时他却头也不回地离开了，因为他等到了，夫复何求呢？

我深深怀念我的英雄们，怀念从他们身上我所不曾感受的情感：宇文拓不被世人了解的孤独、陈靖仇的大义灭亲、慧彦的正气凛然、桓远之的无奈与悲情、云天河的命运转变。只可惜他们都随着时间慢慢远去，或许会笑我的多情难以割舍，我的英雄我的单机时代都将永久留在我的回忆里。

编辑部的八卦

林晓：7月份和8月份中外电子娱乐界的大事情很多，专业级的E3，娱乐味道浓重的ChinaJoy，紧张刺激的WCG中国区决赛……夏天真是缤纷多彩。当然了，这些个展览比赛现场都少不了我们“大软”人的身影，相关内容你可以在本期专题中看到，读编这里只谈花边絮闻。

上海生铁见闻

敬业与下流

ChinaJoy上Showgirl众多，这是公认的事实了，而Showgirl都是露着肚皮、大腿和胳膊的，这也是公认的事实了。很多参展公司将公司宣传的产品水贴贴在Showgirl的皮肉上，比如后腰、胳臂或者大腿根紧靠超短裙的部位。笔者为了从不同角度拍摄Showgirl，也曾蹲下来拍这些水贴。三天展会结束，回到办公室，突然看到一则新闻，说是有位猥琐大叔潜入会场，专门偷拍人家那些Showgirl大姑娘的底裤，看得我出了一身冷汗。我想，下次还是不要那么敬业得好！专拍上身比较保险。





馒头与包子

每次到上海，都要去豫园南翔馒头店吃鲜美的小笼包，在南方，包子有时也被称作馒头。这次参加ChinaJoy，去南翔馒头店，就遇到了因这一称呼不同而闹的小笑话。我落座不久，看到门外进来一男一女两个北方人，男的在看菜单，女的就问服务生：“你们这里都有什么馒头？”

服务生答：“我们这里不卖馒头。”

女子微嗔道：“你们招牌上不是写着叫南翔馒头店么？”

服务生又答：“馒头就是小笼包，我们是卖包子的店。”

女子答：“哦，那你们有（山东）水煎包么？”

服务生：“……没有的。”

这使我联想到我过去一位好朋友的经历。这位朋友是浙江人，高中毕业到天津去上大学。学生大都经济拮据，有天他走到街上，看到铺子临街卖大个馒头的，才2角钱一个。他乐坏了，这么大的“馒头”，太实惠了。他欣然买了两个，边走边吃，结果吃到一半，他火了，回去找卖馒头的理论：“你这馒头怎么没有馅？”南北有别啊。

美国Artec同学逛E3

英语不好没关系

说起来这是我第一次去国外，签证的时候就一直为英语发愁，果然签证官问了一句“你英语好吗？”只好硬着头皮回答：“不太好。”没想到签证官却说“不太好没关系，通过了。”等到了洛杉矶，才发现原来洋人的“兼容性”都很不错，只要说几个单词他们就能明白你大概的目的，着实松了一口气。



洛杉矶的地铁



正在拍照的Artec

蒙特利市

紧邻洛杉矶的蒙特利市又称“蒙市”或“小台北”，看名字就知道这里是一个大型华人聚居地。相比治安混乱的洛杉矶唐人街，这里的氛围显得十分宁静和安祥，生活成本也要低一些。每次站在蒙市街头，第一个闪入我脑海的不是这里的中文报纸、中文电视台以及满街的中餐馆，而是一个电影演员——葛优。在电影《不见不散》里，葛优饰演的刘元曾经利用李清的中文教学执照，培训一批来自蒙市的警察学中文——站住、不许动、少废话以及为人民服务。

Give me five!

下飞机时已经是晚上，想想好莱坞大片中城市夜晚的阴暗勾当，拖着拉杆箱走在异国的街道上心中不免有些忐忑。突然间迎面过来两个年轻人，穿着紧身背心，露出满是纹身的双臂。还没想好对策，他们已经来到面前，靠近我的一个人突然举起右手，示意我同他击掌，不由得令我心中一紧。还没琢磨出他的真实意图，就已经木然地和他击掌了，随后小伙子微微一笑，说："Good lucky！"



好莱坞夜景



车站的巨幅壁画

夜访好莱坞

在野花同志的引领下，我们从机场出发，乘坐免费的机场巴士抵达地铁转乘站，随后经过几番换乘，来到传说中的好莱坞星光大道。一出地铁站，就为眼前的景象一怔——现实中的好莱坞与想象中的差距实在是太大了！这里没有高楼大厦，没有令人目眩神迷的霓虹灯，没有成群结队的红男绿女——街道只有十几米宽，两边的建筑物都很普通，大部分只有1～3层楼高，街上的行人不是很多，才刚过9点许多店铺就已经熄灯关门了。最后我们在星光大道附近的一家旅馆投宿，每天的住宿费是102.50美元。

饮料杯事件

在经历了整日的采访奔波后，我们选择旅馆附近的一家麦当劳填肚子。此时已是夜里10点左右，麦当劳里的顾客稀稀拉拉，我们边吃边交流今天的采访情况，顺便分配第二天的采访任务。野花同志将刚喝过一口的饮料放在桌上，转头对我说，明天要采访一个因做游戏而获得爵位的牛人。当他回头想再喝一口饮料时，赫然发现饮料杯已不知所踪。正在纳闷时，一个打扮非常嘻哈的哥们从一旁晃了过来，告诉我们杯子在他手里，如果想拿回来，就得给他2美元……

蒙特利市街头，发现中国豆腐店



旅馆对面的小教堂



在E3现场遇到两个有趣的人

街头的乞丐

好莱坞大街上，一半是游客，一半是乞丐。这话听起来很奇怪，但却是我们的真实体会，当你不经意路过某人身边，他可能就会低声对你说："哥们，给我一块钱怎么样？"在街道拐角也常会发现幕天席地坦腹而睡的人，离我们的旅馆不远就有一个这样的睡觉点，睡醒的人便去乞讨，把地方让给别人睡，俨然是国内三班倒的临时宿舍。最让人难以理解的是这些行乞的人都是衣着整洁身强力壮之辈……



蒙特利市街头的海报，很有上个世纪的感觉

林晓：在我收到的读编投稿中，诗词是很罕见的。其实叙事诗对于思维跳脱不太会把事情说清楚的初级写手，是很不错的尝试。下面这首诗是以《信长之野望OL》为背景写的。

等待 ■浙江 丘雪美

天空阴暗的让人喘不过气
开始咒骂　为何我要生在这战火纷飞的乱世
包袱里的初级方术之书已开始变黄
犹记得木衲的阴阳寮首领对我说
去吧，年轻人，你是信长公看重的人
记住，织田家的未来由你来创造
我知道
他对每一个即将出城的新手阴阳师都说过同样的话

没有安倍晴明大人的阴阳术之高
没有羽柴秀吉大人的谋略之奇
没有浓姬夫人的智慧
没有市姬小姐的美貌
但求生存于这混沌之中
脑中只有变强，变更强

在稻叶山那热闹的集市中
我认识了一个浅井家的侍
一个
疾行如风，徐行如林，侵略如火，不动如山的职业
从此这一大片阴郁的天空下又多了一对组合
从此那简单的大脑中又多了一丝奢望

拖着多次差点去见泰山府君的身躯回到城内
开始感到满足
活着就是胜利，各何况是俩个人
学习过的方术之书足可以摆满一个大书柜
犹记得他问我：
你想要什么？单纯的变强？这对女孩子来说太沉重了
我不答　我知道
那是生存下去的唯一方式
时时响起的战鼓震聋发聩



开始庆幸
我们因市姬小姐和浅井家少主的婚姻而结盟
阴阳寮首领对我说话也毕恭毕敬的了
犹记得他告诉过我
有人问，如何使杜鹃啼叫
德川家主人说，等待它叫
我不懂，为何等待，忍耐
他不答

浅井家背叛了主公
那婚姻和盟文仿佛一出戏剧
似乎能听到市姬小姐的啜泣和叹息

最终，织田家和浅井家要开战了
开始害怕
那最不愿看到的一幕发生了
纵使有再高的法术也无济于事
最后一次见面时，他说：
忍耐，是为了生存
等待，是为了下一次爆发
活下去，迎接和平之日
我哭了

夕阳把满是血的大地映得更加艳丽
姊川合战场到处是尸体
不完整的尸体
我们赢了
浅井家全军覆没

我会等待，等待杜鹃那美妙的啼叫
我会等待，等待和平之日
我会等待，等待他的归来
我会等待，等待那奢望变成现实
永远和他在一起

读者来信

关于《一万零一个小时的战争》的花絮

收到《一万零一个小时的战争》的时候，我正被一堆《魔兽世界》的故事搞得头晕，顿时有眼前一亮的感觉。游戏小说的问题，就在于太过纠结游戏本身，浸入其中无法自拔——固然这是游戏小说的特色，但却不能作为一种类型文学存在的理由——如果不能引起大多数人的共鸣，文字便将始终停滞在个体发泄情感的创作初级阶段。当然游戏还是要写，游戏小说不写游戏那还能叫游戏小说嘛。但此游戏不是彼游戏，应该是经过作者思考咀嚼回味加工后的游戏，皮是游戏的五光十色，骨子里隐含着现实的悲喜人生。所以我不喜欢剧情再现式的游戏小说，那是复述别人的创意、别人的生活，鲜见自己的情感在其中跳跃。

《一万零一个小时的战争》讲的是宅人的游戏。宅人的生活，在很多人眼里那就是种游戏，一点儿正经没有，因此作者选择的游戏也没正经——游戏里的世界错乱了，游戏外的人生颠倒了，好在是喜剧结尾，谁说宅人们就不能有好归宿呢。充满动感的语言，生动的细节描写，鲜明的人物个性，都是这篇文章的优点。但它最好的地方是选材，是一个精巧的构思，以及字里行间所流露出的乐观豁达。

决定采用这篇小说后，我便联络画手伊稚，打算给小说配图。宅的状态与虚拟的游戏，确实不好表现。画手打了好几幅草稿，我和她都不能满意，最终插图计划失败了。伊稚笔名“沙拉布丁”，今年“游戏剧场”的开篇作品《生化足球》就是她配的插图。后来专题里大漠小虾和八神经的说相声插图，也是出于她的手笔。

伊稚作品：画皮



伊稚可是从小学时便开始给课本画插图的青春美少女，作品包括爆笑四格系列《大话外星人》、园喜剧漫画系列《花开时节》等。

随意评榜

■晶合实验室 Cross

最新一期榜单揭晓，闲言少叙，且看本月排行情况。

本月“快车游戏下载榜”仍然是网络游戏的天下，且与本期“网游榜”前三甲不谋而合，连排名顺序都丝毫不差——《跑跑卡丁车》依旧稳坐第一，看来爱车一族不仅在现实生活中大有人在，就是在虚拟的网络游戏世界里也是人气鼎盛。《劲舞团》紧随其后，尽管近来对于《劲舞团》及“劲舞团现象”的议论有所增加，使得《劲舞团》也相应的发生了某些变化，但热衷于“劲舞”的人气仍然持续高涨，可见当前的时尚还是要休闲第一、快乐第一。《魔兽世界》名列第三到让我感到有点奇怪，这款被某位家长在电视中控诉为“让孩子失去了人性只剩下兽性”的游戏，难道最近又有了更新升级，才有了如此多的下载量？其实就算没有网络游戏，仍然还会有许多可能导致某些年轻心灵沉迷其中的事情，关键还在于师长们是否及时正确地给予指引和矫正，而非待到病入膏肓无法控制时才愤而怒责之。不过近来听说艾泽拉斯世界中的很多大号小号们已不像从前那样天天来“上班”了，而我周围的人包括我自己，都已经N久没有再去那里锻炼“兽性”了。因为人性的一个特点就是喜新厌旧，尤其是对于游戏，如果失去了新鲜感和好奇心，那么也会在很大程度上失去玩它的动力和兴趣，相信广大“魔兽”玩家们也和我们一样，在时刻关注着暴雪的下一部《魔兽世界》资料片何时能够突然出现在眼前。

说完前三甲，再来看本月“快车游戏下载榜”的第4到10名，与本期“网游榜”的情况有些不同。名列“快车榜”第4的《赤壁》想必是受到正在热映的电影《赤壁》的影响而人气飙升，不过游戏本身的设计水平仍然是最关键的因素，显然网络游戏《赤壁》交出了一份合格的答卷。而排在其后的《天龙八部》《问道》《梦幻西游》等也都是成熟且成功的网游，看到上榜第10名的《地下城与勇士》，不禁让我想起不久前刚刚宣布停止运营的《龙与地下城Online》（以下简称DDO），这部已经逝去的网游也曾伴我度过了半年多的快乐时光。游戏中的即时语音系统在当时也算是一大亮点，不需要外挂UT，玩家们可直接在游戏中开心地聊天。记得当时我所在的公会是一个叫“贪心茹”的女玩家当会长，她在指挥时的吆五喝六经常会博得大家的开心一笑。后来《魔兽世界》也将即时语音功能加入到游戏中，但效果总不如当年的DDO好，也许是UT先入为主的原因吧——有不少老玩家已经用惯了UT，就不愿意再改了。导致一些新玩家被排挤在外，导致《魔兽世界》无法像DDO那样将所有玩家都统一在一个语音系统之内，无法将即时语音系统在所有《魔兽世界》玩家中充分利用起来，这不能不说有点遗憾。

接下来说说单机游戏榜，我相信这些应该都是玩家们正在玩的游戏。《冰封王座》之所以名列第一自然应当归功于当前如火如荼的电子竞技大赛，此外还有《反恐精英1.6》《职业进化足球2008》的上榜想必也属于相同的原因。不过我想就算没有电子竞技大赛，《职业进化足球2008》也仍然会有极为庞大的玩家群存在。同样不容忽视的还有《NBA Live 2008》，只有它才是国内体育模拟竞技类游戏的王者，几年来NBA Live系列的玩家群体在国内体育模拟类玩家中始终是最为庞大的，球星姚明的光辉形象更是在玩家心中根深蒂固。其他上榜游戏诸如《仙剑奇侠传四》《轩辕剑外传——汉之云》《三国群英传Ⅶ》和《三国志11》，都是以中国传统文化为背景的游戏，说明此类游戏在国内玩家中还是非常受欢迎的。而《模拟人生2》以其海量的资料片为玩家们带来了大量生动、有趣且“真实”的虚拟生活片段，本次能够上榜自然也是顺理成章。

最后必须要提的，就是已经胜利闭幕的第六届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy 2008，以下简称CJ）。游侠网创始人郦彦卿先生在一篇博文中谈到，2008年的CJ标志着中国游戏行业的崛起。他在这篇博文中说，2008年的CJ规模宏大，风采依旧，对比全球各类游戏展逐渐走下坡路的形势，配合中国游戏市场越来越大的形势，我们可以发现CJ实在是后来居上。

如果说游戏展正是游戏行业的风向标，那么CJ自开办5年来一直热度不减，这是否印证了一个中国游戏产业繁荣发展的正确方向？我们在“大软地盘”（bbs.popsoft.com.cn）中就这一问题请大家发表了自己的看法。

软盘网友 凯东·费尔康说：很繁荣吗？恐怕只是网游部分吧，单机有多少份额？这样的发展是偏科、不全面、畸形的，是不可取的。网游吃掉了绝大多数份额，而后家用机平台的攻势……可怜的PC单机啊。既然要说CJ，那我想说这些年CJ确实发展起来了，并且具备了一定影响力，还为部分游戏厂商带来了发展的机遇，这是好事，同时某些人也终于可以比较方便（或者说直观？）地观看Showgirl了（笑）。既然说游戏展正是游戏行业的风向标，那么反观这些年的CJ，是否说明中国游戏行业已经彻底（应该是不完全的）投入网游魔下了呢？至少在我印象里，CJ绝不是单机游戏的舞台。

软盘网友 恶魔说：CJ最大的优势在于眼球众多，因此广告的受众和密度非常高，广告的价值也就体现出来了。但是眼球众多为的是什么？在我看来，大部分人还是冲着那些衣着性感的美女去的。当年的丁贝莉一举成名，于是CJ一下子就成为世人瞩目的焦点，至少对于一个半外行的我来说是大致如此。而如今论坛网站上贴出的CJ图片，十之八九都是美女图，似乎CJ上的美女远比CJ内容要吃香得多，但美女会不会反客为主，逆袭CJ，还是个未知数。

软盘网友 TES_Aurora说：我认为CJ的浮华反映了中国游戏市场的浮华。记得在这届CJ上，求伯君谈到现在的中国游戏行业有非常浮躁的风气，的确，看一看现在的国产网络游戏，我们从中不难窥探出那种浮躁的风气。我想面对CJ的浮华，我们更应该反问浮华的背后是什么？

软盘网友 遗忘的痕迹说：诚然，CJ的规模一届比一届大，但我们需要的是高品质的游戏，而不是所谓的美女。再者，网游风光无比，单机则只能黯然神伤，无论是厂商还是玩家，都变得浮躁。这块巨大的蛋糕每个人都想捞最大的一块，其实仔细想想，厂商们的各种噱头无可厚非，但也请适度，以免审美疲劳。ChinaJoy，但愿少一些浮躁，多一些厚实，一路走好。





TOP TEN

快车 FlashGet 热门游戏下载排行榜

排名	名称	下载次数
1	跑跑卡丁车	1255 402
2	劲舞团	1099 686
3	魔兽世界	984 210
4	赤壁	958 451
5	天龙八部	950 863
6	穿越火线	902 031
7	苍天OL	889 772
8	问道	866 920
9	梦幻西游	835 479
10	地下城与勇士	809 014

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	魔兽争霸III——冰封王座	2387	BLIZZARD	2003年	8.5	↑
2	仙剑奇侠传四	2365	上海软星	2007年	8.9	↓
3	NBA Live08	2343	EA	2007年	8.2	↑
4	职业进化足球8	2324	KONAMI	2007年	8.6	↑
5	极品飞车——职业赛道	2309	EA	2007年	7.0	NEW
6	轩辕剑外传——汉之云	2291	大宇	2008年	8.5	○
7	反恐精英1.6	2267	SIERRA	2001年	8.8	↑
8	三国群英传VII	2158	宇峻奥汀	2008年	7.7	NEW
9	三国志11	2152	KOEI	2006年	8.8	○
10	模拟人生2	2104	Maxis	2004年	9.1	NEW

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	跑跑卡丁车	2473	Nexon	2006年	世纪天成	○
2	劲舞团	2451	T3 Entertainment	2005年	久游网	↑
3	魔兽世界	2435	BLIZZARD	2005年	第九城市	↓
4	梦幻西游	2410	网易	2003年	网易	↑
5	天龙八部	2397	搜狐	2007年	搜狐	↑
6	诛仙	2388	完美时空	2007年	完美时空	↓
7	赤壁	2369	完美时空	2008年	完美时空	↑
8	街头篮球	2344	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↑
9	巨人	2326	巨人网络	2008年	巨人网络	↑
10	泡泡堂	2315	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）

邮发代号：82-726
售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN